

JÁTEK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

MAGAZIN

JÚNIUS
III.ÉVF. 6.sz. 1996. 294 FT



The
Settlers
II
VENI, VIDI, VICI

IDG
HUNGARY

PC-X

július

Eljövén az új hónap, amikor is PC-X mánia veszi kezdetét. Kedves olvasónk, jó hírünk van! Ebben a formában most látod utoljára a PC-X Magazint; következő hónaptól – a duplaszámunktól – átalakulunk: megváltozik a design, a papír, a rovat-struktúra. Ez azt jelenti, hogy még szebbek, még olvashatóbbak, még érdekesebbek leszünk. Mindezek felett óriási meglepetéssel rukkolunk elő júliusban! Keresd az újságárusnál, mert egy héttel később már nem fogsz kapni belőle, ezt garantáljuk! Ami a mostani számukat illeti, két újdonságra éleztük ki mondanivalónkat: most már percveken belül megérkezik a **Settlers II** (címlapunkon), így egy rövidebb előzetest olvashattok a 7. oldalon. Másik barátságos hírünk, hogy megjelent a **Duke Nukem 3D teljes verzió**. Csapatunk alaposan letesztelte: óriási! Véleményünket, tippet, titkos helyeket a 30. oldalon találsz! Végezetül:

Játék!

Írd meg nekünk, hogy a Duke Nukem 3D első pályáján mely helyeken találni Armourt, azaz páncélt és Pipe Bombot! A helyes megfejtők között Duke pólókat, plakátokat sorsolunk ki. A fődíj az Ecobit ajándéka, egy **Duke Nukem 3D full verzió!**

- 4 Hotline News
- 6 Albion Preview
- 7 Settlers II Preview
- 8 Kingdom 'O Magic
- 10 Congo
- 12 Battleground
- 16 Dust
- 17 Wing Nuts
- 18 Powerhouse
- 20 Virtual Snooker
- 22 Tipp-Top
- 23 Toy Story
- 24 Quest for Fame
- 26 Silent Hunter
- 28 Star Trek DS9 Harbinger
- 29 Martian Chronicles

- 3D Duke Nukem 3D Full Verzió
- 32 Music City
- 35 Filmajánlat
- 36 MS Powertoys
- 37 MS Hírek és játék
- 38 Demozóna
- 40 Szörfözni mentünk!
- 41 Könyvjelző
- 42 Aréna
- 43 Dr. MIDI
- 45 SWAG
- 46 HW Depo
- 48 Dogz
- 49 CD-i – DVD
- 50 Újabb joystick teszt
- 52 NAB – 3D
- 54 Lightwave
- 56 3D Home Design
- 57 3D Garden Design

IDG
HUNGARY

Következő, duplaszámunk 1996. július 8-án, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos)
szorgos kéz: Iván Csilla általános hőzöngő:
Spányik Balázs (The Richfielder); egyéb felújítási munkák:
Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László (Kondi).
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1337 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/IDG
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra. Ár: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 2688 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 96.02005
HU ISSN: 1118-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.
A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

ECOBIT

EcoBIT Multimédia Szaküzlet

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu



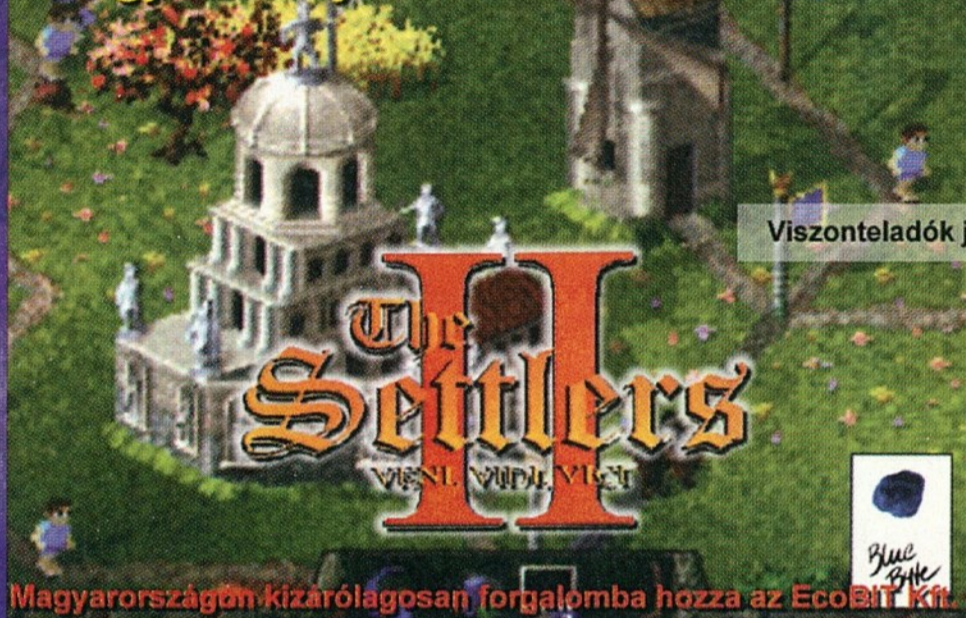
Az év stratégiai játéka!

640X480 - 1024X768
CD Audio Track
64000 Settler egyszerre
DOS, WIN95 támogatás

Megjelenik június 2. hetében!

Magyar
kézikönyvvel!

Viszonteladók jelentkezését várjuk!



Magyarországon kizárólagosan forgalomba hozza az EcoBIT Kft.

A két céggel kötött szerződés lehetőséget ad az EcoBIT Kft. részére, hogy jogilag eljárjon azokkal a cégekkel szemben, akik a kizárólagos forgalmazási jogot megsértik.

Megjelent!

A kizárólagos forgalmazó
az EcoBIT Kft., kapható az
EcoBIT üzletében és a
legjobb viszonteladóknál.

Magyar doboz!
Magyar kézikönyv!



US GOLD

3D

3D
REALMS

EcoBIT HARDWARE:

A lenebb említett árak az áfa-t nem tartalmazzák. Viszonteladóknak további kedvezmények. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

ALAPLAP: 486 PCI 256KB EIDE (12880-13200), Pentium 75-133 (17800), Pentium 75-150 (18700), Pentium 75-200 (20500).
PROCESSZOR: Thomson 486 DX2/80 (3560), AMD 486 DX4/100 (7700), AMD 486 DX4/120 (9300), AMD 5X86/133 (9500), Intel Pentium 100 (28600), Intel Pentium 120 (32700), Intel Pentium 133 (47500).
MEMORY: 4MB/32 (7900), 4MB/36 (8000), 8MB (15800), 8MB EDO (21400), 16MB/36 (36200), 30/72 láb átalakító (3200).
IDE HDD: Conner 544 (23500), Seagate 540 (22400), Conner 540 (22700), Seagate 640 (23500), Quantum 850 (26200), Fujitsu 1GB (28500), Seagate 1GB (28600), WD 1.2GB (32200), Seagate 1.2GB (30400), Conner 1.3GB (29700).
VGA: Trident 9000 ISA/512 (4700), S3 Trio 32 1MB PCI (7200), S3 Trio 64 1MB PCI (7900), S3 Trio 64 2MB PCI (12400).

Multimédia és játék CD-ROM kínálatunk:

Közel 1000 féle CD raktáron.

Duke Nukem 3D, Settlers II., Command & Conquer, Command & Conquer Covert Operations
Capitalism, Assault Rigs, Wing Commander IV., Extreme Sports, Cronicles of the Sword
3D Lemmings, Worms, Warcraft II., Warcraft II. Mission Disk, EF200, Top Gun, Megapack 5.,
Descent 2., Navy Strike, U.S. Navy Fighters Gold, Spycraft, Defcon 5, Virtual Snooker, Rebel 2.,
FIFA '96, NBA '96, NHL '96, Fade to Black, This Means War, Mortal Coil, Space Buggy,
Fast Attack, Johnny Bazookatone, Indy Car Racing 2., Zork Nemesis, Congo, Shannara,
Gabriel Knight 2., Ripper, Mortal Kombat 3., Need for Speed, Sea Legend, Conqueror A.D.
Tesztmester, PicDic, ClipDic, Music Central 96, Encarta World Atlas 96, Auto Route Express.

Utánvétes csomagküldés a mellékelt szelvényvel ingyen!

Akik 10000 Ft felett vásárolnak azok választhatnak ajándék CD-ROM lemezeink közül amíg a készlet tart.

Akciós kínálatunk folyamatosan bővül leértékelt CD-kel. 10% - 50% árengedmény amíg a készlet tart.

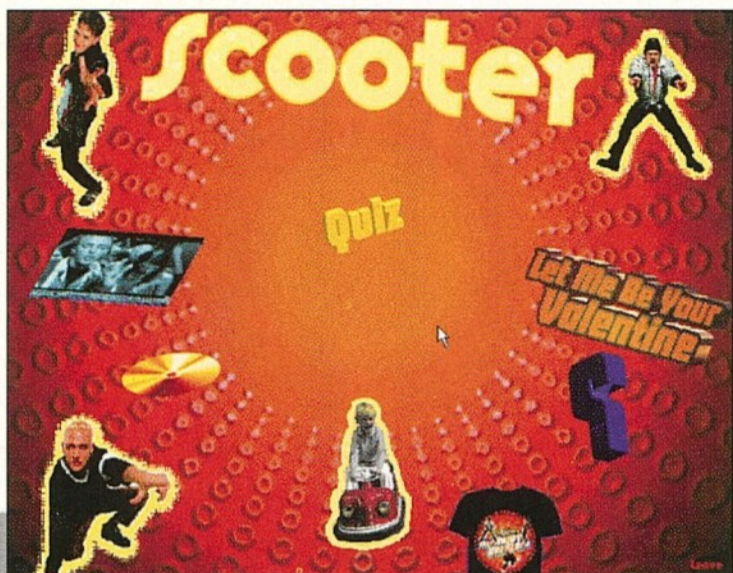
Vidéken lakóknak válaszborítékért levélben listát küldünk.

Megrendelés:

Ezennel megrendelem az alábbi termékeket postai utánvétellel:

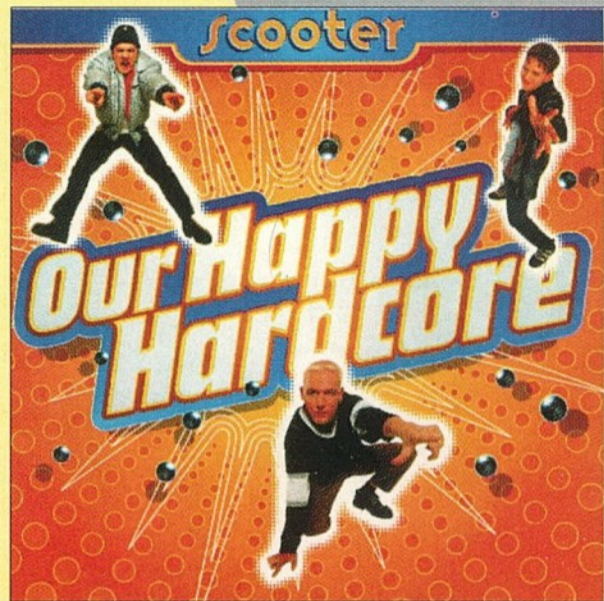
1. _____
2. _____
3. _____

HOTLINE NEWS



Scooter Visszatért...

De még mennyire! A nemrégiben megjelent CD-n nemcsak fantasztikus tíz szám található – köztük a Back To The U.K. és a Let Me Be Your Valentine, ami már maxi korában is nagy sikert aratott –, hanem egy multimédiás rész is, amely az együttessel foglalkozik. Eddigi történetét, kiadott lemezeit, riportokat, „kvízt”, valamint bőséges kép- és videó anyagot tartogat azok számára akik kíváncsiak rá. Ráadásnak a Maniac Karts játszható demo verzióját is megtalálod PC és MAC formátumban! Külön érdekesség, hogy egy karaokét is „le nyomhatsz” (ha nem bonyolult a szöveg!), vagy megrendelheted a kedvenc Scooteres ruházatod. Azoknak ajánlom igazán, akik hétvégen nem otthon alszanak, hanem inkább szórakozni járnak és tudják értékelni a felcsendülő „muzsika” hangjait.



International Athletics

A nemzetközi atlétika életét és múltját bemutató CD a Notting Hill kiadó gondozásában jelent meg. A PC-n és Mac-en egyaránt futó program rengeteg adatot, képet, videót – többek között exkluzív interjút Sally Gunnell-lel, Jonathan Edwardsal és Michael Johnsonnal – tartalmaz a sportok királynőjéről. A kezelőfelülete kicsit a Kai Powers Toolséra hasonlít, éppen ezért elsőre (sőt néha a többi kísérletre is) nehezen érthető, zavaros. Csak 256 színű üzemmódban hajlandó elindulni (zavarja a túl sok szín?) és egy 8MB-os gépen „szétdarálja” a winchestert. Ezen kívül elég nehéz megtalálni benne egy-egy személyt, számadatot vagy egy-egy nevezetesebb eseményt. Ugyanakkor, ha valaki megszokja a használatát – ami több órányi ismerkedés után várható csak – és érdeklő az atlétika vagy annak valamely területe, akkor hasznos partnerre, segítő társra lel az International Athletics CD-jében.

A PC-X Magazin és a sport

1996. április 28-án az UTE-Falcon vívótermében zajlott le a Terézvárosi bajnokság újonckard versenye, amelyen Decsi Tamás, a hazaiak versenyzője diadalmasan nyert. De hogy kerül egy ilyen hír a PC-X Magazinba? Úgy, hogy az újság kb. ötezezer forint értékben ajánlott fel díjakat a verseny első négy helyezettjének, akik így a kupán és az érmeiken kívül értékes ajándékokat is nyertek. Reméljük lesz még folytatás! A verseny végeredménye: 1. Decsi Tamás (UTE-Falcon), 2. Pallai Mihály (HSE), 3. Jánki István (BSE), 4. Császár Dániel (BSE), 5. Neuhold Sándor (UTE-Falcon), 6. Bokor Gergő (GEAC), 7. Lontay Gábor (BVSC), 8. Iván Béla (BVSC).

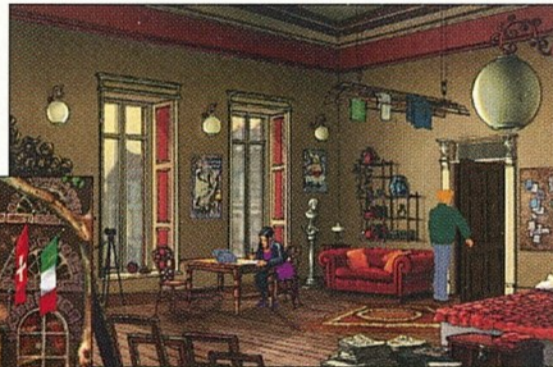
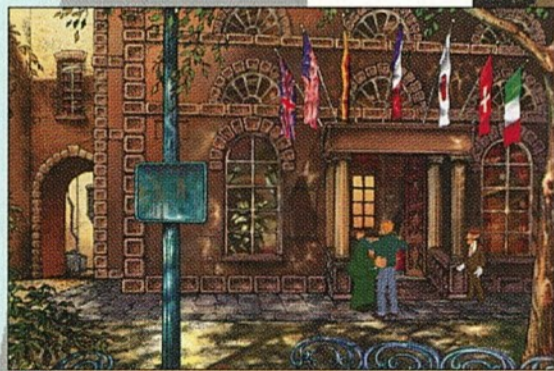


Az első Boci, aki szemlerezni tud...

Kívül fekete-fehér, fapados boci-boci tarka, belül pedig az „Erste Ungarische” Sampling CD. Aki borfüllű, az vegyen Gravist és csináljon zenét – tartják a modern kori Bítóvenek és Mócártok. Ehhez azonban nem elég a GUS hangszerválasztéka, aki izmos basszusokat és ritmusokat akar, annak bizony kutakodnia kell ezek után (a legegyszerűbb és legpofátlanabb módszer bedigizni egy kész zenéből, de ez ugye nem mindig megy). A világszerte ismert megoldás a sampling CD, amelyre összeválogatnak egy halom hangszert, ritmust, loop-ot. Ez történt a Fatehénnel is: a szépen csillogó korong szépen is szól: elsősorban azoknak, akik a techno, a rave és a hardcore műfaját részesítik előnyben. A 70 audio tracken találsz milliónyi loop-ot (Classic, Disco, Hardcore Disco, Tribal House, hogy csak néhányat említsek), dobokat (pörgő-pergő?!), basszus-döngettyűket, koncert zajokat... A Császár Előd és GG közös munkaként megszületett CD csakis és kizárólag a Pixelnél vásárolható meg (Tel.: 266-6059).

Broken Sword

Támadásban a Szüzek, mármint a Virgin. A XIV századi történet alapján készült új máskálós játékuk, a Broken Sword. Főszereplője az amerikai George Stobbard, ki Párizsban járva „egészen véletlenül” szemtanúja lesz egy régi kézirat eltulajdonításának. A dolgok egyre bonyolódnak, hő-sünk egyre mélyebbre ás a (kertben) bűnügy szálai között. A továbbfejlesztett grafikai technológia segítségével, mi választhatjuk meg a cselekmény látószögét, s mindezt 640x400-as felbontásban. A hangfalakból kiszűrődő foszlányokat (feltéve, ha kezeli majd a Gravis-t) Barrington Phloungh híres angol zenész komponálta. Megjelenése 1996 szeptemberében várható PC CD-ROM-on.



Fatehén Elődétől és GG-től

RPG

GAME-PORT

MOSTANÁBAN NEM LEHET AZT MONDANI, HOGY EL LENNÉNK ÁRASZTVA SZEREPJÁTÉKOKKAL. A BLUE BYTE SZERENCSÉRE GONDOLT AZ RPG-K SZERELMÉSEIRE IS, ÉS NEMSOKÁRA A BOLTOKBA KERÜL AZ ALBION NEVEZETŰ JÁTÉKUK.

Nekem sajnos még csak egy előzetes verzióhoz volt szerencsém, ami már játszható ugyan, de még igen komoly hibák vannak benne (pl. fix helyeken lefagyott). Így a végigjátszásról még álmodni sem lehetett, de azért Pellussal sok-sok órát eltöltöttünk a képernyő előtt. A tesztelés végeredménye az lett, hogy Pellus finoman közölte, a végleges verziót szeretné ő megnézni. (A finoman azt jelenti, hogy nem leszek hosszú életű, ha ellopom előle.)

A kerettörténet: 2227-ben a „Toronto” nevű gyár-űrhajó elért egy távoli naprendszer. Az űrhajó tulajdonosa, az óriási DDT cég úgy gondolja, hogy a harmadik bolygó különböző ritka ásványokban gazdag. Az adatbank szerint a bolygó sivatagos és élettelen.

Az Albion azonban egy étellel, titkokkal, meglepetésekkel és mágiával teli világ. Mikor Tom Driscoll (tulajdonképpen a főszereplő), a felderítő csapat pilótája felfedezi ezt, elhatározza, megmenti az Albiont a „Toronto” csápjaitól. Miközben a gyár-űrhajó legénysége elkezd terjeszkedni a bolygó felszínén, Tom egyre mélyebbre és mélyebbre merül a titokzatos világba. Kik voltak a bolygó régebbi lakói? Mi a különös mágia titka, mely áthatja a bolygót? Hogyan kerültek ide kelták időszámításunk után 400-ban?

A játék kezdetén még az űrhajó fedélzetén tartózkodunk és már itt is érdekes dolgok történnek. Miután körbe-

jártuk az egész űrhajót (már ahová beengedtek, tudniillik Tom csak egy kis leszállóegység pilótája, vagyis a legutolsó senki), begyűjtöttünk néhány hasznos és egy csomó fölösleges tárgyat, megtudjuk, hogy érdekes módon az előző leszállóegység egyelőre tisztázatlan körülmények között felrobbant. A következő expedíciónak mi leszünk a pilótája (bízható kilátások). Nézzünk meg körül a Kommunikációs Szoba környékén, majd lassan menjünk a hangárok felé is. Tudós úttársunkkal együtt beszállunk kis siklónkba, majd felszállunk. Hogy, hogy nem, a mi kis leszállóegységünk is tisztázatlan körülmények között felrobban. Ilyen gyorsan viszont nem érhet véget a játék, úgyhogy túléljük a zuhanást. És itt kezdődik az igazi történet...

Az eseményeket még tovább bonyolítja egy különös álom, amit egyébként mi is megnézhetünk a szerintem nem túl szépre sikerült intróban. Egy szó, mint száz a történet úgy tűnik tényleg nagyon profi módon kidolgozott. Kíváncsi leszek, a játék végére, hogyan



Egy emberrel indulunk (akit szintén nem karaktergenerálással alkotunk, hanem adott tulajdonságokkal kapunk), aztán csatlakoznak hozzáink idegenek és kevésbé idegenek, később pedig otthagynak vagy elhalálnak. A karakterek fejlődését sajátos módon oldották meg. Minden legyőzött ellenfélért kapunk bizonyos tapasztalati pontot (XP-t). Miközben kapjuk a szinteket egyes tulajdonságaink nem automatikusan nőnek, hanem el kell fáradnunk a megadott helyekre, ahol tekintélyes mennyiségű aranyért hajlandóak bennünket bevezetni például a közelharc mélyebb rejtelmeibe.

A grafikában érdekesen keverednek a 2D-s és 3D-s megoldások. A játék nagy részét hasonló perspektívából kísérhetjük nyomon, mint a Dark Sun sorozatban (fél 2D, fél 3D). Ebből



lesz az összes szál kibogozva? Összesen hat karaktert irányíthatunk majd egyszerre a teljes verzióban. Ez nem azt jelenti, hogy a játék elején generálunk hat emberkét és azokkal végigbandukolunk.

is van két fajta: ha egy házban vagyunk, akkor kicsit nagyobb a nagytás, mint amikor kint vagyunk a terepen. Mikor a program úgy gondolja, most különösen izgalmas rész következik, átvált teljesen 3D-re, vagyis egy Doom-szerű nézetre. Szerencsére a csatákat nem ebben a nézetben oldották meg, üsd-vágd nem apád mód-szerűen. A csata körökre osztott, és egy kis 5x6-os táblácskán vezérelhetjük embereink cselekedeteit, ami nem különösebben bonyolult, mert csak támadni, mozogni, varázsolni és menekülni lehet. Ezt a megoldást azért szeretem, mert az

ilyen csatákban több szerep jut a gondolkodásnak, mint a gyorsaságnak, ráadásul az egerünk is hosszabb életű lesz.

A táblán csak a parancsokat adjuk ki, magát a csatát már 3D-ben láthatjuk különböző animációkkal. Nekem a varázslatok megoldása tetszett a legjobban.

Szerintem a hangok terén sem kell különösebben szegyenkeznie a gyártó csapatnak. Nagyon jól eltalált, a hangulathoz illő zenét írtak, és az effektek sem lettek különösebben rosszak.

A játszhatóságról vagyis az irányításról nem akarok ódákat zengen, elég róla annyi, hogy szerintem megfelelően egyszerű. A bal egérgombbal mozoghatunk a kurzor által mutatott irányba, de ugyanezt a hatást elérhetjük a kurzornilakkal is. A jobb egérgomb szolgál a többi funkció ellátására, például tárgyak felvételére, kapcsolók nyomogatására. A szoba túlsó végében lévő tárgyakat ne is próbáljuk elérni, mert csak néhány kockányi a „hatósugarunk”, úgyhogy amivel csinálni akarunk valamit, ahhoz oda kell baktatni.

Mindent összevetve, igencsak várjuk már a teljes játékot. Remélhetőleg azt a néhány hibát, ami a (béta verzióban még benne volt, rövid idő alatt kijavítják. Nem lennének különösebben meglepve, ha az Albionban az 1996-os év legjobb szerepjátékát tisztelhetjük majd, bár még csak június van.

Pelace

The Settlers

VENI, VIDI, VICI

STRATÉGIA

GAME-PORT

- SZAKASZ VIGYÁZZ! CHAOS TÖRZSÖRMESTERNEK TISZTELEGJ!
- TRF SZAKASZVEZETŐ, HA MÉG EGYSZER HÖZÖNGÉSEN ÉREM, EGY HÉT SÖTÉTZÁRKÁT KAP!
- ÉRTETTEM, TÖRZSÖRMESTER ÚR!
- ZONG TIZEDES, LÉPJEN KI A SORBÓL!
- IGENIS, TÖRZSÖRMESTER ÚR!
- FOGJA EZT A SETTLERS II PREVIEW-T ÉS FÜTŐLÉPÉSBEN INDULJON HAZA! KÉT NAP MÚLVA A JELENTÉS LEGYEN AZ ASZTALOMON!
- IGENIS, TÖRZSÖRMESTER ÚR!
- NEM HALLOTTAM, MIT MONDOTT?
- IGENIS, TÖRZSÖRMESTER ÚR!
- NA, ÍGY MÁR MINDJÁRT MÁS! OSZOLJ!

JELENTÉS.

TÉMA: SETTLERS II PREVIEW TESZTELÉSE
KIZÁRÓLAG CHAOS TÖRZSÖRMESTER KEZÉBE!

Leültem a gépem elé, s a Settlers II telepítésébe kezdtem. Némi memória-átcsoportosítás után sikerült beindítanom a gamét, s rögtön fejest ugrottam a közepébe: belekezdtem a preview CD-n található egyetlen küldetésbe. A táj, mely elém tárult, csodálatosan szép volt. Ezen a téren hatalmas fejlődést tapasztaltam az első részhez képest. Gyorsan megépítettem az első épületeket, a favágó házát és a fűrészmalomot. Alattvalóim azonnal munkához láttak, amit a kis Zoom képernyő segítségével figyelemmel kísértem. Éppen a négyféle nagyítás között válogattam, mikor tanácsadóim jelezték, hogy az élelem fogytán van. Utasítottam őket egy horgásztanya és egy vadászház felépítésére, melyre rövidesen sorkerült. A közeli pálmaliget messze nem szolgált elegendő faanyaggal nagyravágyó terveimhez, ezért kijelöltem az erdőszlak helyét, így lesz, aki gondozza és gyarapítja az erdőt. A visszatért felderítő jó híreket hozott: Keleten nagy mennyiségű, az építésekhez felhasználható követ találtak. A kitermelést szakképzett kőfejtőre bízta.

A „birodalom“ északi határán eget súroló hegyek húzódtak, melyek között keskeny völgy képezte az átjárót. Akkor még nem tudtam, hogy a sziget lakatlan, ezért tartottam a környező népek támadásától. A völgy bejáratánál épített helyőrség ellátta ugyan a védelmi feladatokat, de az ott állomásozó katonák létszáma nem volt megnyugtató (egy a négyből). Kiküldtem a hegyekbe egy geológust, aki hosszadalmas elemzések után vasércet és szenet talált. Ezek a

nyersanyagok képezték a vas- és fegy-

veriparom alapját. A védelem kérdése tehát megoldódott, s a nagy mennyiségű fegyverrel már annyi katonára kiképzésre nyílt lehetőség, hogy északon még egy őrtorony felhúzása mellett döntöttem. A katonák azt jelentették, hogy az újonnan ellenőrzésük alá vont terület egy hatalmas síkság határa, mely növénytermesztésre és állattenyésztésre is alkalmas. A síkságon túl újabb hegy húzódik, mely talán értékes érceket is rejt. A geológus újra útnak indult, s nem várt híreket hozott: a hegy gyomra aranyat rejt. Az aranybánya felépítése és az első pénzérmék veretése után már a katonák további kiképzésére is jutott pénz. A veteránok már messzebbre is elkalandoztak, így egy újabb fontos dolog derült ki: a szigetet rajtunk kívül senki más nem lakja.



magukat a szigeten. Közben

– az ellenség támadásától már nem tartva – gyorsan, mindennemű elővigyázatosság nélkül terjeszkedtem tovább több irányba is. A terület legészakibb részén a felderítők különös, emberi kéz által alkotott

kapura bukkantak, melyen misztikus latin feliratok s rajzok voltak. A legérdekesebb ez volt: „Ha eme kapun átlépsz, egy másik világba érsz.“ Gyorsan összeállítottam egy bátor felderítőkből és veterán katonákból álló csapatot, és átküldtem őket a kapun. Ekkor a program közölte, hogy „kongratulésün“, teljesítettem az első küldetést, a folytatást majd a teljes verzióban találok, amit a BlueByte címen rendelhetek meg. Igen, ekkor eszméltem föl, hogy ez nem a teljes game.

Értékelés
Egyszerűen fantasztikus! Ötvözték az alapötletet, egy izgalmas történettel, majd az egészet megfűszereztek csodálatos grafikával és digi hangokkal. A zenéről sajnos nem tudok véleményt mondani, hiszen ezt sem tartalmazza a preview. A másik három építészeti stílust is sajnos csak screenshotokon láthattam. Az ellenfél szintén hiányzott, így ezen a téren sem tudok mást mondani, mint azt, hogy a programozók okosabbnak, tanulóknabbnak ígéri a gépet. Ez a rövidke kis előzetes csak megerősített abbéli hitemben, hogy a Settlers II tényleg „jönni, látni, győzni“ fog.

Tisztelettel:
Zong tizedes



Csökkentettem a készülséget, s hozzáálltam a mezőgazdaság megszervezéséhez és kiépítéséhez. Mivel éppen tavasz volt, és mint köztudott, ilyenkor van a vetés ideje, először a gabonatermesztő házának megépítését adtam parancsba. A sertésfarm és a hentes háza közvetlen egymás mellé került, hiszen a két szakember munkája szorosan egymástól függ. Ugyanez volt a helyzet a molnár és a pék lakhelyével is, azzal a kivétellel, hogy a péklaktól nem messze egy kutat is fúrattam, melyből friss vizet vittek a kenyér dagasztásához. Alattvalóim boldogan tették a ropogós kenyeret, s a finom pecsenyét az asztalra, s már-már kezdték egészen otthonosan érezni



KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

„– HÁROM GYÜRŰ AZ ELF KIRÁLYNAK A NÉGYES ASZTALHOZ, HÉT A TÖRPE LORDNAK A HÁT-SÓ SAROKBA, KILENC A KIDOBÓNÁK, AKI AZ AJTÓ ELŐTT ÜL, EGY A SÖTÉT LORDNAK EGY CSÉSZE KÁVÉVAL, FEKETÉVEL. – MÉG VALAMIT, MER' ÖTKOR ZÁRUNK? – EGY ÜVEG KÓLA, EGY DIÉTÁS ÉS EGY CHERRY COKE, MAJD CSÖND. MÉG VALAMIT, MER' ÖTKOR ZÁRUNK?”

A fenti párbeszéd részlet az Alfie's Donuts Balladájából J.R.D.R.R. Tollykins után, szabadon (talán túlzottan is). Mint az a mottóból is kiderült, egy igazi, vérbeli fantasy játékkal van dolgunk, nem is akármilyennel, hiszen itt csapatostul ugrálnak elfek, törpök (vagy törpék, kinek hogy tetszik), s néhol egy-egy sárkány is felüti fejét. Mindenesetre a Sales Curve Interactive fejlesztőgárdája igencsak kitett magáért, mert sikerült elkészíteniük minden idők talán legjobb, s leghumorosabb kalandjátékparódiáját, a Kingdom O' Magicet.

Néhány szó az installációról. CD be, install.exe indít, majd pár pillanat, és kezdődhet a játék, ami – hála istennek – csak DOS módban hajlandó működni. Az indítást követően megcsodálhatjuk a nagyszerűen megrajzolt intrót, ami nagy részben bemelegít, illetve felkészít a ránc váró, egy agyhalállal felérő „rémálom” elviseléséhez. A bemutató után rögtön elágazik az esemény aszerint, mely karakterrel óhajtjuk adrenalin-szintünket az egekig emelni. A választást merőben megkönnyíti, hogy két szereplőből választhatunk.

Thidney: hét láb hosszú, zöld gyökcska. Szereti az akciófilmeket, a sportot, de az ivászatot sem veti meg. Mágikus képességei nem a legfigyelemreméltóbbak, de ezen hiányosságát ellensúlyozza kitűnő kondíciója.

Shah-Ron: öt láb, kilenc inch magas, piramidális intelligenciával rendelkező bombázó a Comely bolygóról. Szereti a gyerekeket, öregeket, az állatokat viszont utálja. Ellentétben Thidneyvel, kiváló képességű varázsló, viszont életerejére fele annyi, mint a gyík.



És most lássuk, mi is vár ránk? Miután megbeszéljük anyuval, apuval, kit válasszunk (virágom, vi-i-rágom trallalla...) ismételten döntenünk kell, ugyanis három úton folytatódik a játék. A jó öreg, ódivatú kaland. Ezt a részt a fejlesztők a nyugodt, kiegyensúlyozott játékosoknak találták ki. „Ide megyek, oda megyek, ezzel beszélek, azt ölöm meg...” – nagyjából ilyen stílusra gondoljunk. A végső cél, hogy megöld a királylányt és megóvja a sárkányt (a játékban ugyan nem szerepel királylány, de ez le-

KINGDOM O' MAGIC

gyen a legnagyobb gond)! Ez a quest elsősorban a logikai képességeinket teszi próbára. A varázslatos 7-11-ig kaland hasonló az előzőhöz, bár itt jóval többet kell harcolnunk különféle lényekkel. A bizarr és dilis kaland tetszett a legjobban, s további mondókámat is e köré fűzöm.

Utunkat egészre befolyásolhatjuk, a bal gomb segítségével az úgynevezett akciógyűrűt hívhatjuk elő, amely a következő szeletekből áll: (az óramutató járásával megegyező irányban) felvenni, harcolni, beszélni, megnézni, használni és végül varázsolni. Senki ne higgye, hogy „ide-oda kattintgatok, és azt varázsolok, amit akarok, szétszedem a várost, majd újból összerakom...” – sajnos, ez nem megy. Amennyiben a képernyőn valami olyan tárgy vagy személy jelenik meg, amivel vagy akivel megoldható a fentebb említett idézet, olyankor az eredeti egérjel (kis kesztyűs kéz) villogni kezd.

Utunk során „számtalan” hasznos, és jó pár haszontalan vackot fogunk találni, melyeket mindenképpen érdemes megőriznünk. Az úgynevezett inventort a képernyő alján meghúzódó szürke állományban találjuk. Tárgyaink mellett szerényen húzódnak meg varázstekercseink, amiket a harcok során alkalmazhatunk több-kevesebb sikerrel. Apropos, harc. Idegesebb természetű egyedek – mint például én – nyugodtan nekiugorhatnak mindenkinek, akivel szembekerülnek, de saját tapasztalatból mondhatom, nem érdemes. Ugyanis vannak karakterek, mint például a csapos, a lápi szörnyeteg vagy Marsghast, a varázsló, akiknek teljesen feleslegesen hepciáskodunk, hiszen ők örökéletűek, energia-szintjüket csont jelzi, valamint, ha „megnézzük” őket, „IDDQD” vagy „Rock Hard” besorolással szerepelnek az átlagos 100-200 életpont helyett.

Ugye elegetek van már az instrukciókból? Most már akár el is kezdhajjuk utunk a fantázia világában. „Mikor magamhoz tértem, a poros utcán találtam magam. Elöttem egy kis kék pillangó keltette magát, de mikor kommunikálni próbáltam vele, elfé változott, s lekevert egy hatalmas pofont. Kezdetnek nem rossz! Bementem a fogadóba, mely a Jolly Mutant nevet viselte, s jól megnéztem magamnak a csapot. A kocsmát valószínűleg magáról nevezhette el, mert fején egy harmadik kéz viritott. Elfojtottam mosolyom, s egy szobát kértem – egy arany. (Ha nagyon lerobbant egészségünk, egy éjszakát töltünk a fogadóban, így regenerálódik életerőnk és varázsergiánk.) A kellemesen átaludt éjszaka után a mellék-



helyiséget vettem szemügyre. A tükörből – mint mindig – egy gyönyörű nő pillantott vissza, jókedvem csupán a kiürrült óvszer-automata törte le. Elhagyva a „szállodát” a mellette álló parókaüzletet vettem célba. Természetesen elbeszélgettem a kissé fasiszta eladóval, aki bevezetett a paróka-készítés rejtelmibe (de izgalmas...), majd egy aranyért vettem tőle egy csodálatos hajkoronát, amit azon nyomban felpróbáltam, majd elcsórtam a háttérben megbúvó fánkot. Utam következő állomása a fodrász-szalon volt, ahol magamhoz vettem az asztalon heverő prospektust. Némi beszél-

getés után hajlandó volt a mester egy kis hajjagztatásra. Búcsúzóul kaptam tőle egy flakon hajlakkot. A főtérhez közeledve a diszkó hátsó bejáratánál találtam egy zsákot. Isteni szikrától vezérelve visszatértem a fogadóba, majd a csapos papagáját belegyűrtem legrissebb szerzeményembe. Kiléptem az ajtón, jobbra fordultam, s a kikötőnegyedben találtam magam. Egy rendőr tartóztatott fel, de a fánk megtette a magáét. A felrobbant zsarú után csak a napszemüvege maradt és egy könny, mely a hajózásban használatos csomókat hivatott oktatni. Lemásztam a lépcsőn, és az ott álldogáló falábú, kampóskezű révszettel kezdtem el dumcsizni. Nem is tudom miért, de nekiadtam a zsákban lapuló papagájt. Ekkor, mintha esztétet te volna, válaszok helyett csak morgott, viszont ingyen fuvarozott a nem messze álló vízimalomhoz. A malom jelen pillanatban nem üzemelt. Oda-bent egy tervrajzra bukkantam, mely bemutatja, sütitől miképp tudunk szuperhőst faragni a fal mellett álló elektromos készülék segítségével. Az emeleten egy kis tésztadarabot találtam, amit a mellette talált sodrófával meg is dolgoztam. A legfelső szinten csak egy működésképtelen transzformátor foglalta el a fél falat. Visszatértem a városba (Flake Town). A főtérre mentem. Közepén Elfis szobra állt, mely kísértetiesen hasonlított Presleyre – sajnos nem sikerült belőle választ kicsikarnom. A tér jobb oldalán meghúzódó jelmezbolt zárva volt, ezért továbbálltam, s megtekintettem a diszkó bejárata mellé kiszögelt felhívást: „óriási verseny, egy pár cipő a főnyeremény”. Kínomban betértem a teret uraló palotába, ahol Afro király már várt. Bla-bla-bla, kiderült, hogy küldetésem célja a Grál megszerzése. Mi sem egyszerűbb – gondoltam –, de a jövő rám cáfolt. Biztos, ami biztos alapon elintéztem azért az ott ácsorgó bejárónőt. Elhagyva a várost, egy keresztúthoz értem. Jobbra Gorgon barlangja állt (tudjátok, az a szörny, aki mindenkit kővé változtat a szeméből kicsapó sugár segítségével), balra a törpék szent hegye törte meg a lemenő nap fényét. Időközben ugyanis beesteledett, s kíváncsi természetemnél fogva visszamentem Flake Townba, kipróbálni a helyi kultúrházat, de a diszkó előtt szobrozó kidobó nem volt hajlandó beengedni. Nagyszerű. (Snitt. Fogadó, alvás, hogy erőt nyerjek.) Ismét gyönyörű napra ébredtünk, irány a törpék hegye. A csúcson két oszlop állta utam, a balra esőn egy kapcsolót leltem, melynek birizgálása egy titkos elágazást tárt fel. Hiába követtem az utat, a kis mellékbarlangban lévő



kapcsolókat – alakjuknál és méretükénél fogva – csak egy eredeti törpe tudta volna működésbe hozni. Gyorsan visszasiettem a főbejáratához, és a barlangban heverő aranyorzákát magamhoz vettem. A bejáratot őrző törpét persze kizsebeltem, miután kinyírtam. „Jutalmam” egy kard volt. A völgyben lévő elágazáshoz közeledtem, mikor csoszogás ütötte meg a fülem. Terrence volt az, a vénséges varázsló. Intelligens módon elbeszélgettem vele is, majd elvettem a hullájánál talált mikrofont és a varázstekercset. Miután kipihentem magam a fogadóban, felkerestem Elfis szobrát, s nekiadtam az előzőleg zsákmányolt mikrofont. Mily nagylelkűség: egy



WC-pumpával hálálta meg a kis komisz. Ha már itt jártam, benéztem a fodrászhoz is, majd összeszedtem a földön heverő levágott haját. Következő állomásként a parókakészítőt vettem célba. A parókakészítő mester mindent magadott volna a birtokomban lévő hajvágótér, de én kötöttem magam a „Hitel=Alma“ táblához s némi készpénzhez. A táblát bevittem a fogadósnak, majd pillanatokon belül csillagokat láttam, úgy orra vert faragatlan stílusom miatt. Mellesleg nekem adta benzines öngyújtóját. Másnap reggel kipihenten vágtam neki a városból kivezető útnak. Nagy nehezen el is jutottam a már többször említett elágazásig, majd Gorgon barlangjába mentem. Úgy a 10-15. próbálkozásra sikerült a sütőből kivennem a Kingdom O' Magic játékkészítőt anélkül, hogy kővé váljak. Az elágazást a Backwood erdő követte. Az egyik tisztáson egy rádiótelefont és a játékkészítő instrukcióit tartalmazó papírdarabot találtam. A tanács így hangzott: „használd a mágneskártyát az ajtó kinyitására!” Ez az! Most már mindent értek! – gyúlt világság az agyamban. Egy másik tisztáson néhány gusztustalan pók kérkedett legfrissebb zsákmányával, egy tehénnel. A hajlakot kombinálva az öngyújtóval, sikeresen megszabadultam a bogaraktól, majd a tehenet fogva tartó pókhálóból készült csomót vizsgáltam meg. Nincs az a csomó, amire ne nyújtna „megoldást” a korábban talált tengerészeti könyv. Miután a tehen szerencsésen földet ért, nagy nehezen eltettem őt is a kincseim közé. A harmadik tisztáson egy lakatlan toronyba ütköztem. Viszonylag régen lehetett elhagyatott, ugyanis levelesládája igencsak zsúfolt volt. A torony mellett álló tábla szedte le a hályogot a szememről: „Eladó. Hívd a 01100111111-es számot!” Egy ingatlanközvetítő jelentkezett, és némi információval szolgált a kérdéses építményről. Az út egy hídban végződött, mely De-Lorean erdejébe vezetett, akiről csak annyit, ő minden elfek királya. Az ösvényt követve egy elágazáshoz értem. Letérve az útról egy vízesést pillantottam meg. Beszálltam az ott álló hordóba, s mit sem törődve a tiltó jelzéssel, a vízbe tettem magam. Tragikus halálom híre másnap, a helyi újság címlapját ékesítette. Miután régen mentettem állást, eltelt egy jó félóra, mire ismét az elágazáshoz értem...

Ennyit a játék filozófiájáról – a Kingdom O' Magic tipikusan olyan kalandjáték, ahol tilos lelőni a poénokat. Úgyhogy inkább egy pár tipp:

- a kardot helyezd a ninja-pék téstájába, így franciakenyérnek álcázva fegyvert tudsz csempészni a palotába;
- miután kinyírtad a helytartót, tedd helyére a Kingdom O' Magic játék babát;
- a halott helytartónál van a lift kulcsa;
- a malacos toronyban, a vízesővek vizsgálatával tudod „elővarázsolni” a titkos feljárót;
- a „toalett-kacsát” De-Lorean királynétől szerezheted meg, ha a szigeten lévő fogadóból kilopod a vendégkönyvet, s az emeleten megtalálod a tükrét;
- ne nagyon használd ok nélkül az ork-álarcot, mert a királyság rendfenntartó erői villámgyorsan megsemmisítenek, kivéve a Sötét Lord földjét, ahol az álarc segítségével tudsz elvegyülni a harcias teremtmények között;
- a talált szénát add a lónak, jutalmul lócitromot kapsz, ami a kocogó embertől zsákmányolt babnak varázslatos táptalaj;
- a kutyától lopd el az altatóba mártott húst – megesszik az elf örök;
- a kutya felügyeletére bízott sírhelyeken a lepedő használata követelmény;
- a trollokat nyugodtan öld meg, nem kár értük;
- az úton-útfélen virító sírkövek mindig tartogatnak valami kis meglepetést;
- mielőtt harcba bocsátkozol, alaposan „nézd” meg az ellenfeled, hátha van nála egy-két apróság (pl. varázstekercs, kard stb.), mely megkönnyíti a továbbjutást.

Összegzés: szerencsémre nagyon profi grafikával és zenével megáldott programmal volt dolgom. A rengeteg átvezető képsor ugyan nem video-animációval készült, mégis az utóbbi év talán legnagyobb sikerére tarthat számot ez a stuff. Megérdemli a PCX-TOP minősítést.

Jon



KINGDOM O' MAGIC SCI

486DX2/66, 8 MB RAM, 5 MB
HARD DISK, SB, GUS, MOUSE,
DOS 6.0

HUMOROS, JÓ GRAFIKÁJÚ

SOK A CD-N A FELESLE-
GES FILE

PC-X TOP

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

CGO

**1995. SZEPTEMBER 30.
SZOMBAT 18.00 ÓRA.
ÁTRIUM MOZI. MA ESTE
A CONGO CÍMŰ FILM VAN
MŰSORON.**

A szükséges kellekkel felszerelve, mint Dounats és egyebek, izgatottan vártam a kezdő képsorokat. Röpké fél óra múlva már a The End felirat sem szedett volna ki letargiámból. Crichton fantasztikus Congo könyve után az egész mozi nézőserege jóval többet várt volna el a filmtől, mint gumileveleket és robotvízilót. Már éppen azon voltam, hogy a zseb-rakétavetőmmel belövök a vetítővászonba és a secret place legsötétebb zugából előhalászom a jetpacket, hogy haza szeleljek, mikor eszembe jutott, hogy még nem jelent meg a Duke 3D. Pont most persze egy palack Red Bull sem volt kéznél, így kénytelenek voltam maradni a film végéig.

Ilyen előzmények után Mr. Chaos nagyon örült, hogy erős üvegekkel szerelték fel kedves irodáját, mert mikor odaadta a játékot az ablakok majdnem kitortek fájdalmas ordításomtól (önsajnálát percei), továbbá kiugrani sem tudtam utolsó lehetőségként. Hála égnek, csalódnom kellett, mert egy igen kellemes kalandjátékot írtak a Viacom programozói.

Lássunk tehát egy kis történeti háttérrel és némi segítséget az elinduláshoz. Michael Crichton 1980-ban írta meg az



A pálya legelején járunk...

eredeti könyvet, amely hazánkba csak 1989-ben érkezett meg (talán a posta miatt). Bár eddigre már komoly sikereket ért el rendezői munkáival (pl. Kóma), de a nagy mű még messze volt. Mikor megjelent a Jurassic Park, alaposan előreugrott a ranglistákon. A film sikere és a könyv eladási rekordja után, Crichton könyveire egyre többen csaptak le. Érthető tehát, hogy a Congot mindenki nagyon várta. Lássuk hát, mit hoztak ki a filmből, a könyvből. A történet a vásznon és a játékban röviden a következő. Egy hi-tech kommunikációs cég, a TraviCom vezetői elküldenek egy felfedező csoportot Congo dzsungelébe, hogy kutasson fel egy régóta keresett gyémántbányát, Zinjet. Hogy miért kell egy gyémánt bánya

egy kommunikációs cégnek? Mert ott olyan gyémántok találhatóak, melyeken egyszerre 2000 csatornán lehet adatátvitelt végezni, illetve tökéletes lézert lehet vele előállítani. De a kutatók utolsó adása kísértetiesen megszakad. A központban csak annyit láttak, hogy a táborban csupa hulla hever. Majd hirtelen egy óriási fej és annak fogai villantak elő, és ezzel megszűnt az összeköttetés. Állati zűrzavar és értetlenkedés, senki sem tud semmit... Travis, a TraviCom vezetője elküld egy második csoportot is, hogy találják meg a gyémántokat (az első csoport sorsa abszolút nem izgatja, pedig a fia is köztük volt). Ez a brigád már csupa érdekes emberből áll. A csoport tagja egy hazug gyémántvadász, aki fanatikusan keresi Zinjet, de senki nem hiszi el neki a bánya létezését, és egy komputer szakértő is, aki hamar felkapja a vizet. Lényegében ő az egyedüli, aki tudja, hogy miért küldték őket a helyszínre. Velük tart egy kissé hibbant majomtudós is, aki megtanított egy gorillát beszélni, persze ehhez egy hiper-



Üzenet érkezik a műholdon át

szuper szerkentyűt használt, ami valahogy így működik: a majmóc kézmozgását egy masina hanggá, szóvá alakítja, így össze tud hozni egy-két rövid mondatot. Az említett gorilla-hölgy neve Amy és egyébként a film sztárja. A csoport megtalálja az első tábor, illetve csak a maradványait. Igaz, maradt egy túlélő is, akit egy bennszülött törzs őriz. Amikor beszélni tudnának vele, megjelenik Amy, aki a szó legszorosabb értelmében halálra ijeszti a szerencsétlen embert. Eredményeiket nem tudják jelenteni Travisnek, mert Amy összetöri a parabola antennát. Természetesen Houstonban azt hiszik, a második tábor is egy szörny támadásának áldozata lett, hiszen megint csak annyit láttak, mint az előző csoport pusztulásánál. Ezután már csak az a megoldás, hogy felkutatassák a tábor pusztulásának okait. Az expedíció, kisebb-nagyobb problémákkal, de eljut Zinjbe. Pechükre felfedeznek egy majomfajt, amit még valószínűleg a bánya eredeti tulajdonosai neveltek arra, hogy védelmezzék a várost, ezért aztán ultra intelligensek és agresszívek. Lényegében mindent és mindenkit felfalnak, ha kell, ha nem.

A játékban az elsődleges feladatunk a gyémánt megszerzése, a csoport hogyléte (szigorúan parancs szerint) abszolút másodlagos kérdés. Tehát kihajítanak Congo felett egy barátságos „sok szerencsét” kiáltással. A dzsungel felettből szépre sikerült, teljesen élethű, főleg amikor egyik helyszínről áttérünk egy másikra. Tényleg annyira jó lett, hogy szinte érezni a rothadó erdei humusz illatát. Ha egy kicsit alaposabban

körülnézünk, nem messze tőlünk észrevehetünk egy ládát, amit valószínűleg közvetlenül utánunk dobhattak ki. Ebben találunk egy fényképezőgépet és egy kommunikációs egységet is. Az előbbivel csak azokról a dolgokról lehet fotót készíteni,



Ijesztő látvány a dzsungel mélyén

amin a kurzor zöldre változik. A Comot kézbe véve azonnal jelezni kezd, hogy valaki keres interurbán. Ki más lenne, mint a jó öreg Travis. Tájékoztat, hogy egy helybéli ipisével fogunk találkozni kicsit lejjebb a folyón, továbbá, hogy Rossnak, a kutatónőnek még működik a jeladója, ennek nyomán megtalálhatjuk. Ő is rögtön felhív minket (bár fogalmam sincs hogyan, ha összetört az antennája). Megpróbál elküldeni, olyan süket dumákkal, mint: ez nem neked való, ez tudományos feladat stb. De ne hallgassunk rá, inkább azonnal pattanjunk a csónakba, amit szintén a dobozban találtunk. Ezt nagyon egyszerű módon tudjuk irányítani. Mikor haladunk a vízen csak a fordulásoknál, kanyarodásoknál kell nekünk



**CONGO
VIACOM**

**486DX2/66, 8 MB RAM, 7 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, DOS 6.0, WIN 3.1**

**GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, JÓ
HANGULAT, NAGY ELŐRE-
LÉPÉS A FILMHEZ KÉPEST**

**SZÖRNYŰ SZÍNÉSZEK A
VIDEÓKBAN, TÖBB
IZGALOM KELLENE**

NINGO

meghatározni az irányt. Általában jobbra és balra mehetünk. Figyelem! Mielőtt vízre szállunk, mindig tervezzük meg előre az útvonalat a komputer térképén, különben örvénybe kerülünk vagy valami hasonló baleset ér. Szóval, megérkeztünk vezetőnkhez, pontosabban ahhoz, ami megmaradt belőle – ez csupán egy nyílvesző. Minden rosszban van valami jó, mert a nyílvesző később feltétlenül szükséges lesz. Tegyük el, bár így önmagában elég silány fegyver. Ezután kezdjük el követni Ross jeladójának adását. Nemsokára egy szakadékhoz érkezünk, amin híd nélkül kizárólag (első közelítésben) csak a feljebb említett Jetpackkel juthatunk át. Ha oldalra pillantunk, egy kőtáiban valamilyen szutyit találhatunk, a kővön pedig különféle jeleket. Készítsunk a tábláról egy képet és analizáljuk a komputerrel. A kisokosba zárt néni hamar felfedi nekünk a krikszkrakszok értelmét. Valamilyen méregről beszél, valószínűleg a tálban található kenőcs az. Márt-suk be a nyilat a méregbe és egyesítsük a fúvócsővel, amit kicsit korábban szerezhettünk, ha figyelmesek voltunk. Men-



Tér-pék segít tájékozódni

jünk vissza az ágról lecsüngő mérges kígyóhoz és szedjük le a fáról a fúvócsővel. A szabaddá vált út végén egy kis majom fejet találhatunk, amit vegyünk magunkhoz. A fejcskével menjünk vissza a szakadékhoz és a fejet illesszük a korong közepére. Ekkor hatalmas robajjal ledől egy óriási fatörzs, amin már nyugodtan átkelhetünk. Igen ám, de a fának nem a túlsó oldala volt a végállomása, hanem a szakadék alja, szóval visszaút nuku. Ezért nincs más hátra, mint előre. Megint megszólal a Com. Ross az, és örülten kiabál, hogy mentse meg. Hatalmas szörnyek jelentek meg és már fogytán a lőszer. Válaszoljuk neki, hogy megyünk. Éppen valamilyen ösvényt keresünk a dzsungel sűrűjében, mikor megjelenik Amy, és kétségbeesetten hívogat, hogy kövessük. Elvezet a bányába, ahol már komoly életveszélyben vagyunk, hiszen figyelnek minket a cucci, kicsi, ártatlan csimpánzok.

Hát eddig és nem tovább a történet, persze csak az újság hasábjain. Akit érdekel a folytatás, annak érdemes megvennie, mert izgalmas és jó kalandjáték. Nagyon jó grafikával, hanggal, nagyszerű kidolgozással, megfelelő kalandelemekkel és nehézséggel. Szerintem előbb kellett volna megjelentetni, mint a filmet, de így sem rossz, mert legalább a játék kárpótolhat bennünket.

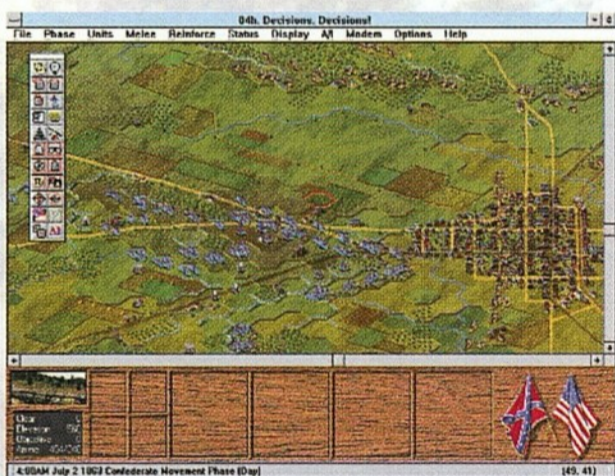
El Capo és Júpi

STRATÉGIA

GAME-PORT

ÉRDEKES KÍSÉRLETBE KEZDTE AZ EMPIRE INTERACTIVE. SZÁNDÉKUK SZERINT A NEVEZETESBB ÜTKÖZETEKET OTTHON, KAROSSZÉKÜNKBEN ÜLVE JÁTSZHATJUK LE, BEBIZONYÍTVÁ, HOGY NAGYOBB STRATÉGIAK VAGYUNK, MINT MONDJUK LEE, PATTON TÁBORNOK, VAGY AKÁR NAPÓLEON.

A sorozat első két tagja végre megérkezett a szerkesztőségbe. Pelace barátunk legnagyobb bánáttára, Trau bácsi lenyúlta az „Battleground Ardenes 1944” feliratot viselő dobozkát, így ő kénytelen volt a északi lovasság zabutánpótlásával foglalkozni Gettysburgben. Miután a két program ugyanannak a sorozatnak a tagja, a kezelőfelület minimális mértékben tér el egymástól. A nem helyénvaló ikonok lecserélődtek, így például Meade tábornok nem tudott P-51-es vadászbombázókat hívni a betörő déliek ellen, és a németek sem használtak kürttel támogatott lovasrohamokat. Miután a program Windows 3.1 és 95 alatt fut, a csatát menükkel és ikonokkal vezérelhetjük,



Ezért a porfészekért ekkora „HAJ-ci-HŐ”?

tűrhető, de messze nem elegendő gyorsasággal. Az installálás egyértelmű, könnyen végrehajtható. Lelkesítés gyanánt a kezdésnél kisebbfajta mozikat nézhet végig a kíváncsi játékos. Természetesen a gettysburgi csatából nem maradtak fenn használható videofelvételek (elfelejtették levenni a Sony Handycam lencsevédőjét), így kénytelenek voltak a játék készítői újra felvenni a csatajeleneteket. Az ardennesi eseményekről fennmaradt archív felvételekkel találkozhatunk a második játékban.

A M I K Ö Z Ö S

A főmenü pontjai egyértelműek. A gyengébbek kedvéért eláruljuk, hogy a legfelső menüponttal kezdhetünk új játékot. Ha belevágunk, választani kell egy nekünk rokonszenves részt a csatából (Gettysburgben lejátszhatjuk akár az egész csatát egyszerre, a másik programban ilyen opciót nem találunk). A csata egyes ütközeteinek kiválasztásában egy részletes ismertető segít, sőt az Ardennesben a pálya nehézségi fo-

1863 BATTLE

Gettysburg

káról is információt kapunk. Ha rokonszenves a feladat, vágjunk bele! Ezek után ki kell választanunk a két oldal irányítási módját.



A 2D-s térkép bár hasznos, itt sem szép...

Manual: az irányítás teljesen a mi kezünkben van. Minden csapatmozgást és támadást mi vezetünk.

Semiautomatic: félautomatikus irányítás. Minden egység látszik. A parancsnokoknak, illetve a magasabb egységeknek (pl. egy hadosztálynak) mi adjuk az utasításokat (támadj, védekezz, ne csinálj semmit), és ők, egyéni tehetségük

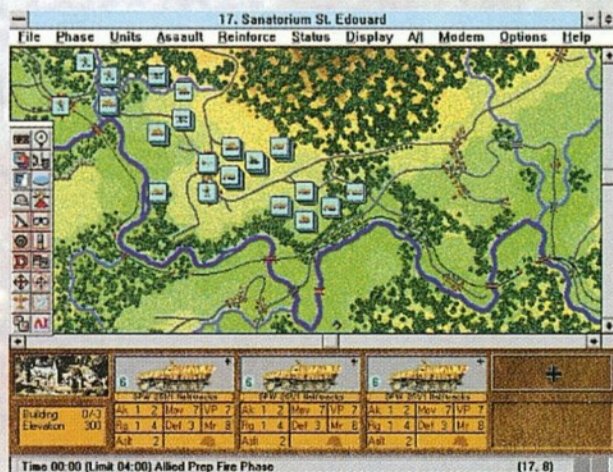
- A következő fázis kérése.
- A térképek nagyítása.
- Arcvonal-fordulás az óramutatóval ellentétesen.
- Arcvonal-fordulás az óramutató irányában.
- Hátraaaaaa-ARC!
- A csapat felállításának változtatása.
- A csapatok és jelek be-kikapcsolása a 2D térképen.
- Mint fentebb, csak a 3D térképen.
- Beszélhetünk a tarackjainkkal.
- A megtervezett Assault végrehajtása.
- A kis- vagy semmilyen lőszerkészletű csapatok jelzése.
- Az ellenség által látott csapataink jelzése.
- A fázis során már harcolt csapatok megjelölése.
- A már harcolt egységek jelzése.
- Disrupted státuszú egységek jelzése.
- Az Unit Listben választott magasabb egység tagjainak jelzése.
- Az Unit List és a Terrain Info Box elrejtése / mutatása.
- Az általunk kijelölt hex-ből látható ellenséges csapatok jelzése.
- A „célpont”-hexek hovatartozásának jelzése.
- Áttekintő térkép, kis felbontású.
- 2D-s térkép esetén, a kiválasztott egységet a hex tetejére helyezi.
- A Mesterséges Intelligencia párbeszédablaka.

szert, megpróbálják a kapott parancsokat végrehajtani. A kényelmes hadvezéreknek (van ilyen?) ajánlott.

Automatic: mindent a számítógép hajt végre (magyarul gépi játékos üzemmód). Minden egység látszik. Amennyiben még kezdő hadvezéreknek érezzük magunkat, célszerű az ellenfelet ilyen opcióval ellátni.

Automatic with Fog-of-War: az igazi beállítás a szerencsétlen ellenfél számára. Csak azok az egységek látszanak, amiket csapataink észleltek. Aki játszott már mondjuk a Panzer Generallal, csak ezzel próbálkozzon!

Némi töltögetés után elénk tárul a gránátokkal sebzett anyaföld látkepe, vagy Pelace zabtárolói. A kép legnagyobb részét a térkép foglalja el, ami lehet 2 vagy 3 dimenziós, kisebb és nagyobb felbontású. A két dimenziós mód szerintünk határozottan ronda. A felső menüsor nagyobbnál nagyobb információhalmazzal áraszt el. Sajnos, Mr. Chaos nem volt hajlandó megadni a szükséges, mintegy 16 oldalt (avagy a PC-X Battleground Speciális Különszámot), ezért az összes menüpontot nem tudjuk ismertetni (nem is kell, még én sem olvasnám végig – Pelace). A legfontosabbakra azért rákukkantunk. A File szolgál a szokásos mentetetésre, töltögetésre, kilépésre. A Phase-ben található opcióval tudunk továbblépni az egyes fázisokból. Az Units menüben intézhetjük az egységekkel kapcsolatos dolgainkat. A Melee/Assault használatával a szomszédos területeken elhelyezkedő saját csapatainkkal rohamozhatjuk meg az ellenséges területet. A Reinforce tájékoztat az utánpótlás csapatairól. A Status alatt nézhetjük meg eddigi munkánk statisztikai eredményeit. A Display menüben birizgálhatjuk a különböző térképeket. Az AI a mesterséges intelligencia, magyarul a csapatok gépi irányításának beállítására használható. A Modem menü egyértelmű, az Options pedig általános beállításokra ad alkalmat. A Help – meglepő módon – segítséget takar.



A 2D-s térkép jobb áttekintést ad a nehéz napokban!

A menüpontok után vessük tekintetünket a képernyő közepén található kis gombokra. Ezeknek a magyarázatát található meg a két táblázatban.

Az alábbiakban röviden kitérünk a mozgásra és a támadásra. Kijelöljük az egységet (a térképen sötétebb lesz és

GROUND 1944

Ardennes

adatainak színe is megváltozik), és Drag'n'Drop módszerrel vagy jobb klikkel arra a mezőre mutatunk, ahová mozogni vagy támadni akarunk (mozogni, egy lépésben csak szomszédos kockára lehet). Érdekes körülményen cselekedni, hogy ne a saját egységünk fölött csússzon le az ujjunk a gombról, mert akkor, lelkiismeret-furdalás nélkül, azt is szitává lövik. Ha lenyomva tartjuk az Alt gombot és úgy mozgunk, akkor nem szomszédos mezőre is klikkelhetünk, ilyenkor a legközelebbi úton arrafelé indul. Támadásnál ugyanezen gomb használatának eredménye, hogy ha ellenségesre klikkelünk, kiírja az összes egységet, amivel megtámadhatjuk, és lehet választani.

Gettysburg

Az egyik leglényegesebb különbség a körök felépítésében van. Egy kör összesen nyolc fázisból áll: a déliek mozgásfázisai (mindig a déliek jönnek először, mert általában ők támadnak), az északiak védekező lövései, a déliek támadólövései, majd közelharc-támadása; utána ugyanez fordítva.

A másik lényeges eltérés, hogy ebben a részben az arconal iránya meghatározza a lövések irányát is, azaz csak arra lehetünk, amerre a csapat néz, összesen egy mező hat oldala felé. Unit menüben a Turn... és az About Face (hátraarc) parancsokkal forgathatjuk csapatainkat. A Change Formation szolgál a csapatok alakzatváltására. A gyalogosok például csak egy vonalba állva tudnak löni, de lassabban mozognak,

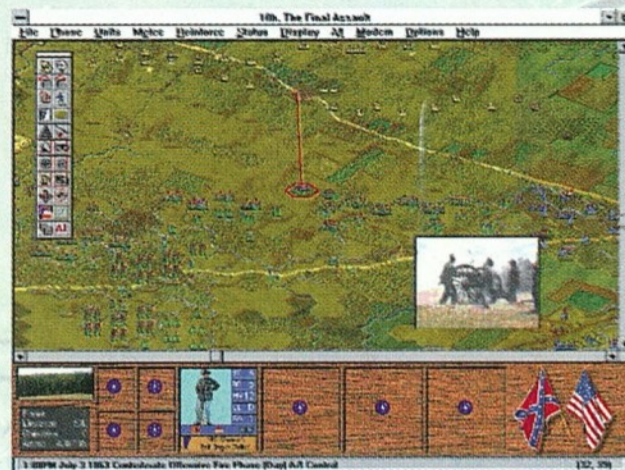
míg oszlopba rendeződve gyorsabbak, de nem lőhetnek el szomszédjuk füle mellett. Ugyanezzel a paranccsal kell az ágyúkat fel- és lemálházni, lovasainkat nyeregbe ugratni és vissza. Építhetünk barikádokat (Make Breastworks) az ellenség lövedékei ellen. Az ez után következő menüpont (Recrew Battery) arra szolgál, hogy a megölt ágyúkezelők helyére új legénységet toborozunk, amennyiben az ágyúkat sikerült visszafoglalni.



Szegény falusiak (jönnek a városiak)...

A képernyő bal alsó sarkának, bal alsó részén (annak is a bal alsó csücskében) található a Terrain Info Box. Legfelül a táj képét láthatjuk, melyet alatta szóban is értékelnek. Az Elevation a lábban mért tengerszint feletti magasságot mutat-

ja. Az Objectives melletti szám az aktuális terület birtoklásáért járó pontértéket jelzi. Ezeknek a területeknek a birtoklása nem egyenlő a győzelemmel, de pontszámaikkal igen jelentős mértékben hozzájárulnak ahhoz. A térképen ezeken a mezőkön annak a félnek a zászlaja lobog, aki jelen pillanatban birtokolja. Elfoglalni egy egészséges rohammal lehet (feltéve, hogy valaki tartózkodik a mezőben, egyébként elég csak odalépni). Visszatérve a bal alsó sarokra, az Ammo a



„Gábor Áron rézágyúja / fel van virágozva...”

két oldal rendelkezésére álló ágyúgolyókat mutatja. Egy ágyú megsemmisülésekor ez a szám hárommal, lövése esetén eggyel csökken és semmilyen módon nem növelhető.

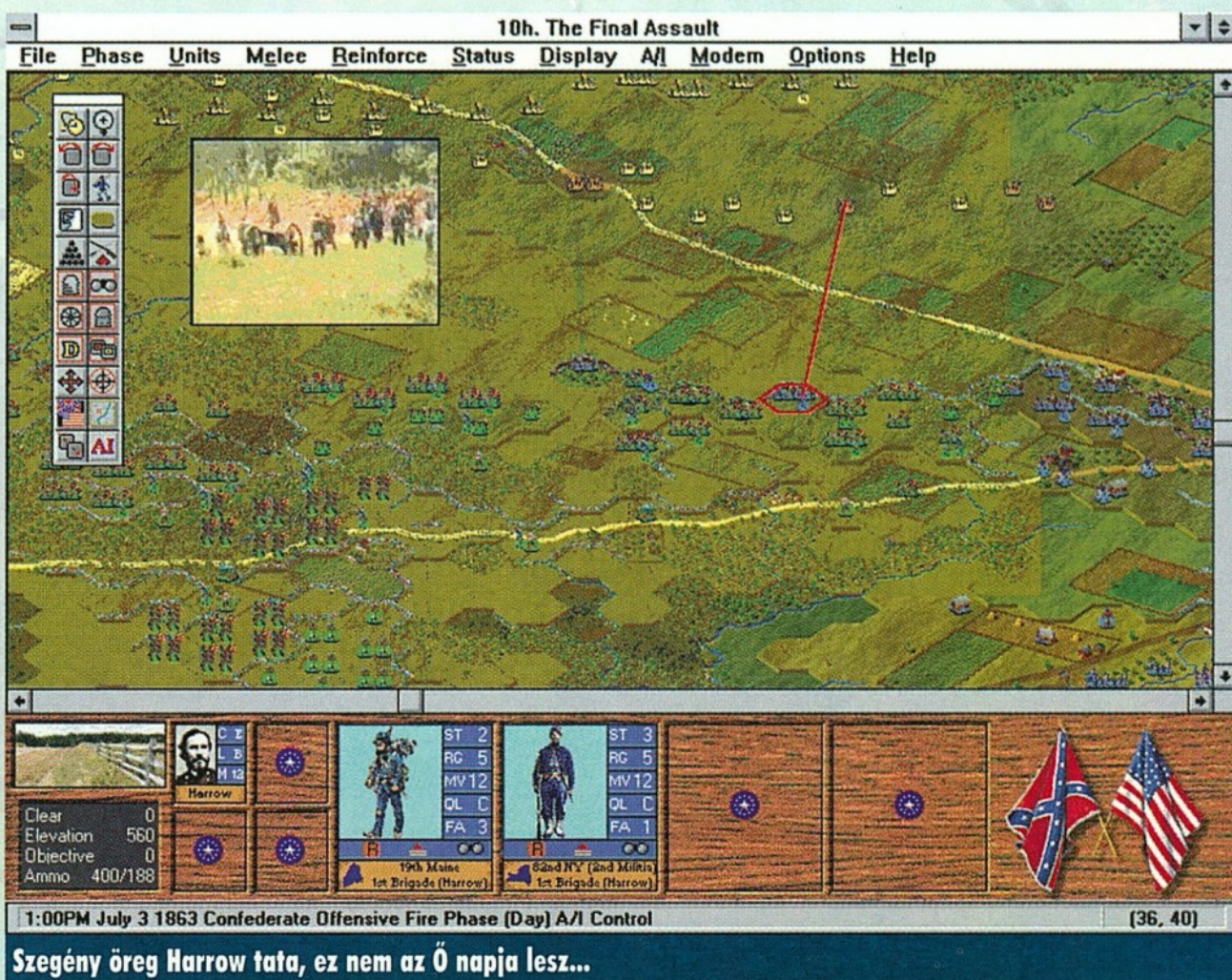
A Terrain Info Box-tól jobbra található az aktuális, kijelölt helyen található csapatok és a főtisztek képét.

A főtisztek mellett háromféle tulajdonságuk értéke található. A Command a parancsnoki jellemzőket mutatja, mely a szétvert csapatok újrendezésénél fontos. A jó Leadership értékkel a menekülő csapatokat lehet megállítani. Ezen két érték betűkben jelenik meg: A – legjobb, F – legrosszabb. A Movement mellett található számok az adott körben még meglevő mozgáspontokat jelentik. Ezen legutolsó szám mögött időnként felszökken egy lovacska feje, ezzel jelezve, hogy emberünk éppen lovon ül. Előfordul, hogy tisztjeink portréján megjelenik egy arany csillag. Ez azt jelenti, hogy felettese helyébe lépett, annak elhalálása után.

Az egységek képei mellett adataik láthatók.

ST: az egység támadási és védekező erejének értéke. Egy mezőn az egységek ereje összesen 10 lehet. Egy pont száz embert jelent.

RG: a maximális támadási távolság.



Szegény öreg Harrow tata, ez nem az Ő napja lesz...

BATTLEGROUND (1863 és 1944)
EMPIRE INTERACTIVE

386DX/40, 8 MB RAM, 5 MB
HARD DISK, SB, GUS, MOUSE,
DOS 6.0, WIN 3.1 VAGY WIN95

GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, SOK-
FÉLE EGYSÉG

PROFI MÓDON JÁTSZVA
BONYOLULT

PC-X TOP

MV: a fázisban még rendelkezésre álló mozgáspontok száma.
QL: az egység minősége, A-tól F-ig. A játék alatt nem változik.
FA: a csapat fáradtsága. Minél nagyobb az értéke, annál gyengébbek a harcban.

A képernyő alatt látható jelzések

Töltények: ha teli töltényt látunk, az egység még lőhet ebben a körben, ha barnára vált, már tüzelt. Ha félig teli, kevés a lőszer, ha üres, elfogyott.

Ágyúgolyók: ugyanúgy működik, mint a töltényeknél.

Betűk: a fegyverzet típusának jele.

Kerek: ha ilyen jelet látunk, akkor mozoghat az egység, különben nem.

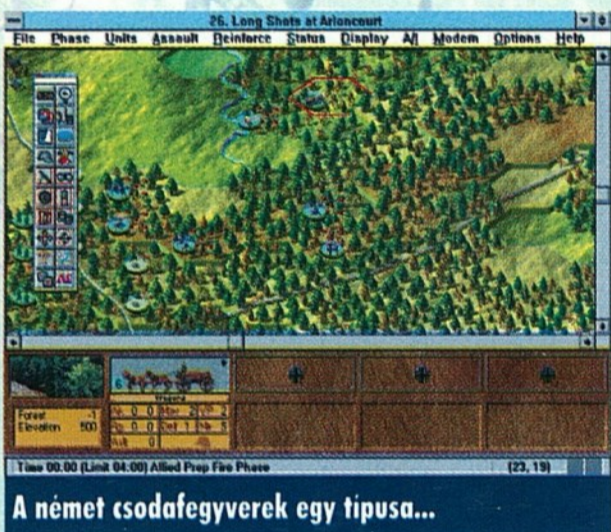
Csákány, ásó: az egység barikádát épít.

F: az egység nem mozdulhat el a mezőből, illetve csak megfutamodhat.

Nyílak: az alakzatot és az arcvonal irányát mutatja. Ha a két vonal a nyíl irányával párhuzamos, az alakzat oszlop, ellenkező esetben sor.

D: a csapat szétszóródott, ami igencsak negatív hatással van teljesítményére.

R: a csapatot megfutamították, és most menekül. Magyarul, nem lehet vele az ellenfél felé mozogni, és a teljesítménye még siralmasabb, mint az előző állapotban.



Távcső: ha van ilyen jelzés, akkor az ellenfél is lát minket. Ha a távcső barna, akkor csak egy ellenséges ellátó-szekér fedezett fel, és ebben az esetben nem tudják, hogy milyen és mekkora egység van ott, hanem csak azt, hogy van ott valami.

A csapatok ellátása ellátó-szekerekkel történik. A kör elején az ellátó-szekértől max. kettes távolságban lévő csapatok utánpótlást kapnak (töltény).

Ardennes

Ez a fejezet természetesen jóval több és változatosabb fegyverzetű csapatot vonultat fel. Azért találkoztam itt is szekerező németekkel, de sebjárművel. Az Units menüben kérhetünk légi csapást, mármint ha alkalmas az időjárás, és vannak légi egységeink. Légi csapás csak a Movement fázisban jelölhető ki. A közelharcot Assaultnak hívják. Ha ezt választjuk támadási módnak, legyünk figyelemmel az erőviszonyokra, és hogy a frissen elfoglalt területünket kik támadhatják. Ezzel csak óvatosan éljünk! Egységeink arcvonalának iránya ebben a részben nem számít, minden irányba képesek löni. Az egységeket is több dolog jellemzi, mint az előzőben. Külön támadási érték és távolság van „puha” és „kemény” célok ellen. Néhány gyalogos egység meglepően hatékony páncélos-elhárító, ha közel van a harcokosi. A „Disrupted” egység nem mozog az ellenség felé, csak ha magához tért és nem vehet részt Assaultban sem.

AK: támadási érték a két céltípusra.

RG: támadási távolság a két céltípusra.

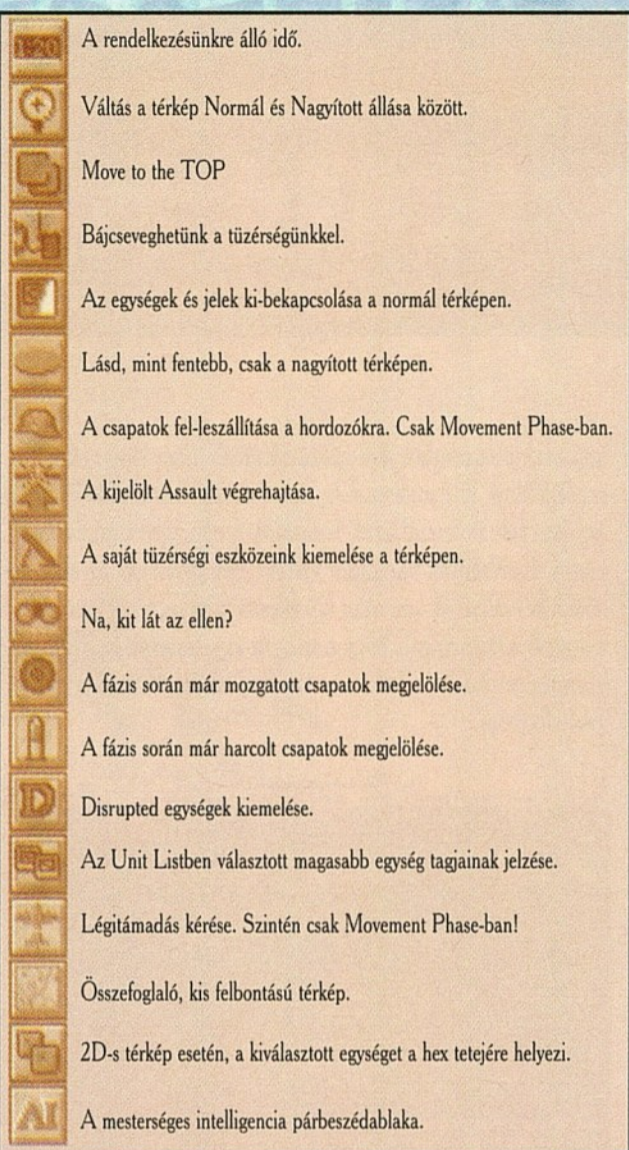
MOV: még hátralévő mozgáspontok.

DEF: védekező érték.

VP: ha megsemmisült egységünk, ennyi pontot veszítünk.

MR: a morál állapotát jelzi.

ASLT: közelharc értéke.



Természetesen a domborzati és időjárási viszonyok nagyban befolyásolják teljesítményünket. A szállítást/mozgást is módosítják, hiszen nehezebb hegyre mászni, mint sík területen császkalni. A hidak is háromféle teherbírásúak lehetnek, úgyhogy ne lepődjünk meg, ha Tigriseink nem hajlandóak átmenni egy vasúti hídon.

A közlekedést befolyásolják még egyéb akadályok is. Ilyenek a kilótt harceszközök és az útzárak. Alattomo-

sabb fajta az aknamező, támadja a rajta áthaladó egységet, és csak az utászegységek képesek felszedni. Hát nem aranyos? A védekezést segítik a lövészárkok, melyek barna pöttyökként jelennek meg a hexben. Itt nehezebb kilóni az egységet.

Természetesen itt sem tudjuk egységeinket a Panzer Generalban megszokott módon tuningolni. Az utánpótlás önálló csapatjegységek formájában érkezik. Ha elfogyott lőszer, kimarad egy körre, majd ismét képes tüzelni.

Ha a Prep. Fire Artillery, azaz tüzérségi előkészítő fázisban vagyunk, a szabadban álló gyalogosokat lőjük ágyúkkal és aknavetőkkel. Egész hatásos lehet. A páncéltörő lövegek nem nagyon hatnak a gyalogosok ellen, ne erőltessük a dolgot.

Határozottan kíváncsian várjuk a további fejezeteket. Az ismertetőben ígéretként egy Waterlooval foglalkozó rész szerepel. A távolabbi jövőben pedig felsejlik az amerikai polgárháború egy másik nagy csatája, Shiloh-i ütközet feldolgozása. Reméljük, az a két program is ilyen professzionálisan kidolgozott lesz – gratulálunk, uraim!

Sajnos már itt az oldal vége, így kénytelenek vagyunk abbahagyni. Sok lényeges dolog nem fért bele a cikkbe, de reméljük a legfontosabbak igen, és aki belelendül, az a többire majd rájön...

Pelace & Trau
a két generalisszimusz

Nyerhetsz!

Mindkét említett játékból akad egy-egy példányunk, amit rögvest postázunk a két legjobb megfejtőnek. Kérdésünk a következő: előző számunkban az ECTS-ről szóló beszámolónkban említettünk egy Empire repülőgép szimulátor-féleséget. Mi ennek a címe, és mi a neve híres elődjének?

Címünk még mindig:
PC-X MAGAZIN
1537 Budapest, Pf. 386.



MEGRENDELŐRÜLET

NO SUGAR!

NO DUMA!

CSAK MEGRENDELNI!

Az alábbi megrendelöt kitöltve a lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Találsz egy halom előfizetési és megrendelési lehetőséget. Fénymásold le, X-élgésd be a megfelelőket, gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Áraink az ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák!

PC-X előfizetés egy teljes évre, 2688 Ft:

most nincs pénzem, csak fél évre, 1344 Ft

CD-X Magazin egy éves előfizetés, 3200 Ft:
(évente 4 szám, így egy CD-X-et ingyen kapsz)

CD-X 1995. december, 1070 Ft:

CD-X 1996. február, 1070 Ft:

CD-X 1996. április, 1070 Ft: **ÚJ!**

(sajnos a többi CD-X már mind elfogyott...)

A PC-X első évfolyama, 1100 Ft:

(1994. szeptembertől 1995. júliusig, összesen 11 db)

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb.):

1994/1, szeptemberi:

1994/3, novemberi:

1995/1, januári:

1995/3, márciusi:

1995/5, májusi:

1995/7-8, júli-aug.:

1995/10, októberi:

1995/12, decemberi:

1996/2, februári:

1996/4, áprilisi:

1994/2, októberi:

1994/4, decemberi:

1995/2, februári:

1995/4, áprilisi:

1995/6, júniusi:

1995/9, szeptemberi:

1995/11, novemberi:

1996/1, januári:

1996/3, márciusi:

1996/5, májusi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket.

Nevem:

Címem:

(nyomtatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

REAL PLANES, REAL ACTION, REAL FUNNY! – HIRDETI A NAGYBETŰS CÍM FELETTI FELIRAT A KÉZIKÖNYVÖN. ALATTA EGY SOROZATNYI GOLYÓ SZAGGATTA LYUK ÉS NÉHÁNY RÉGI, 1917-ES FEDELES REPÜLŐGÉP, MELYEK EGYMÁS HALMAZÁLLAPOTÁT PRÓBÁLJÁK MEGVÁLTOZTATNI – PERSE SZILÁRDBÓL VÉRESBE.

WING NUTS



A vesztes mindig reklamál!

Tehát csendesen füstölgünk, miközben az ellenséges pilóta széltől cibált, gúnyos kacagását hallgatjuk. Néha azonban jön némi segítség, repülő tehenek képében: lelövésük egy kis fegyver upgrade-et jelent, és néhanapján orvosságos láda repked felénk, amivel elvesztett életerő-pontjainkat szerezhetjük vissza.

A játék hangulatát a tengernyi humor jellemzi. Repkedő tehenek, UFO-k a távolban, sok egyéb poénos és ledöbbenítő hülyeség, amit nem lehet mosoly nélkül végignézni. Két nehézségi szinten játszható a játék és összesen hat izgalmas

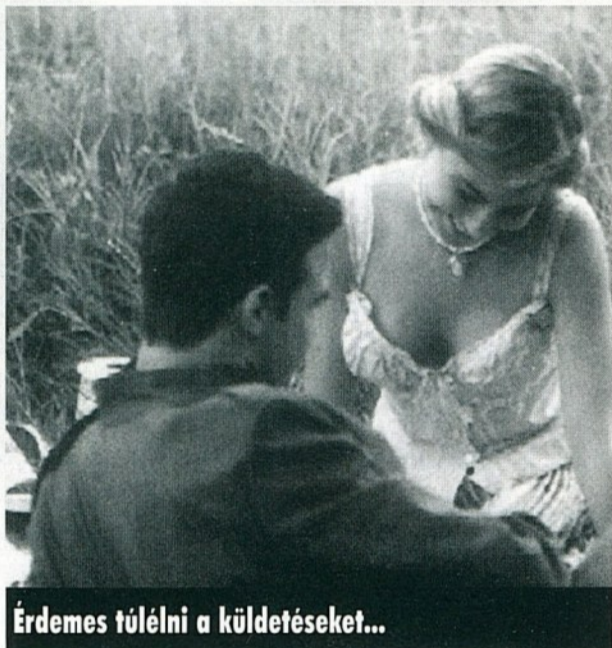


Kicsit ziláltan egy sikertelen küldetés után...

egalul, egy mező közepén lángoló tehenistálló látható, melynek átszakított falán a lyuk pont egy ilyen propelleres masina nyomát formázza. A lángokból és a szerteszét röpködő háziállatokból ítélve, a támadás sikeres volt...

Nem ragozom tovább.

A Rocket Science Gamestől jött az anyag, bár jöhetett volna az American Laser Games-től is, mert szintizta live-action és full digi video. A Mad Dogok és társai után (kicsit már untam a földhözragadt hősöket), most végre a levegőben is megmutathatjuk, mit tudunk. Valamikor az első világháború idején játszódik a történet: fiatal vadászgéppilótát alakítunk, igaz az első percek még arról szólnak, hogy kedvesünkkel egy réten élvezzük a nyugalmat. Lány zene, tücskök cripelése, felhők... Mielőtt valami félreérthető történhetett volna, motoros „futár” hozta a hírt, miszerint nem ártana, ha nem csak a hölgyek társaságában járnánk a fellegekben, hanem az életben is, mert ellenséges gépek támadták meg bázisunkat. A hírhozó nem hazudott, mert a falucska, ahol a bá-



Érdemes túlélni a küldetéseket...

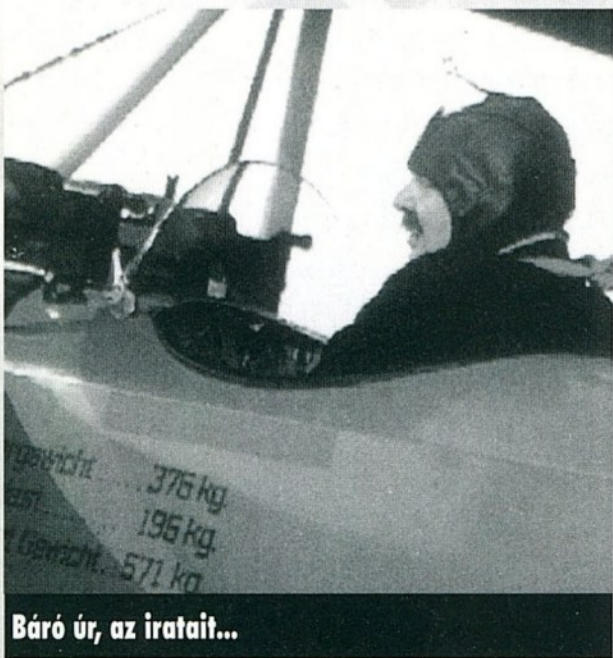
zisunk van, lassan egy grillsütőre kezd hasonlítani, legalábbis olyan forró a levegő a sok bombatalálattól. Gyorsan gépbe pattanunk és üldözőbe vesszük a támadókat. A küldetések alatt egy 8 mm-es Vickers „machine gun” az egyetlen reményünk a támadás visszaverésére, később szert tehetünk erő-

sebb fegyverre is. Az akció két részletből áll. Először mi üldözünk az ellenséges gépeket, löjük a hátsójukat. Ha elsőre nem sikerül kikészíteni őket, akkor gyorsan változik a felállítás, mert mögénk kerülnek, és mit ad isten, ők kezdenek löni ránk. Ilyenkor célkeresztünk piros ikonná válik: mozgassuk az egérrel olyan helyre, ahol tiszta a levegő, egészen addig, míg a közepe zöld nem lesz. Ez az aktuális menekülési útvonal, ilyenkor klikkeljünk az egérrel és máris megmenekültünk – újra mi vagyunk az üldözők! Az első küldetések alatt a menekülésre rengeteg idő van, később

(pláne ace szinten) ajánlatos még a levegőt is a fülünkön szedni, nehogy egy villanásnyit késsünk. Mire visszaérünk a bázisra, a tüzeket már eloltották, de még így is csupa füst és korom mindenki. Parancsnokunk arca is merő mocsok, inkább hasonlít egy kéményseprőre. Jót röhöghetnének rajta, de hamar elrontja jókedvünket, mert közli: itt az idő, hogy mi is támadjunk. Oké, ha harc, hát legyen harc!

Bombázunk, áttörünk blokádon, hidat robbantunk és mindenre lövünk, ami mozog. Alattunk az ellenséges gépek roncsai lassan az égig érnek, de a levegőben csak nem akarnak elfogni. Végre a sok századik menekülés és találat után, megtámadhatjuk az ellenség egyik főhadiszállását, a Zeppelint. Belseje tömve német gépekkel (ki más is lehetne az ellenség), a tisztak a világ kiirtásának jobbnál jobb módjait tárgyalják, tehát nem árt sietni, mert az urak nem tréfálnak! A vége felé szerencsére kezd nehezedni a játék, menekülésnél két irányból is üldöznek, így előfordul, hogy csak veszélyes manőverekkel lehet egérutat nyerni. Most már nem háromfedes, elefántnyi gépekre kell löni, amit még háttal állva, becsukott szemmel is el lehet találni, hanem fúrge kis cikázó masinákra, ráadásul olyan messze, mintha a föld tulsó felén repülnének, mindemellett még füstöt is szórnak a képünkbe.

pálya van. Sajnos ez is, mint hasonszőrű társai nagyon rövidre sikerült, de szerintem sokkal élesebbek a videók, nem olyan elmosódott a kép. Jók az akciójelenetek (fantasztikus lehetett a pirotechnikusuk), ami mellé klassz hang társul, bár az installálásnál ez utóbbival voltak nehézségeim, mert egy szimpla SB16-al nem akart egyből elindulni, de fátylat rá, ez immár a múlté.



Báró úr, az iratait...

Júpi

WING NUTS
BMG

486, 8 MB RAM, 7 MB HARD DISK, SB 16, GENERAL MIDI, MS MOUSE, DOS 6.0

VÉGRE ÚJFAJTA AKCIÓ, NORMÁLIS KERETTÖRTÉNET

GONDOK A HANGGAL, RÖVID, MÉG TÖBB ÚJDONSÁG KELLENE

DUST

A TALE OF THE WIRED WEST

É PARTI ALATT EZ A MÁSODIK SZÁL CIGIJE. ELÉGEDETLEN RÁGYÚJT, BÁR MINTHA EGY KICSIT REMEGNE A KEZE, DE NEM, MÉGSEM. MI A FENÉT OSZTHATTAM NEKI? A FÜSTÖT MÉLYEN LESZÍVJA, MAJD KÉJESEN FELKACAG. CSAK AZT TUDNÁM, MITŐL VAN ILYEN FENEMÓD JÓKEDVE. AZ ASZTALON ELÉG NAGY A TÉT, BÁR AZT HISZEM ÉN SEM PANASZKODHATOM. HÁROM KIRÁLY, KÉT DÁMA – KÁR VOLT A STUKKERT KIRAKNI AZ ASZTALRA, BÁR AZ IS LEHET, HOGY PONT MOST JÖTT BE NEKI A PÓKER. A FENE, ANNYIRA ELGONDOLKOZTAM, HOGY ELFELEJTETTEM FIGYELNI AZ ARCVONÁSAIT. PEDIG ÚGY TŰNIK, HATÁROZOTTAN IDEGES, ESZERINT VAGY BLÖFFÖL VAGY CSAL. ÉGYRE FESZÜLTEBB A LÉGKÖR, ÉS MINTHA TÚL MELEG IS LENNE IDEBENT SÖT, FORRÓSÁG. NA, TÖRTÉNJEN VÉGRE VALAMI!

Rakd ki a késed is az asztalra a pisztoly mellé, úgy. Csak semmi heveskedés, bár úgy látom, ezt a partit megnyertem. Négy ász, egy király, azt hiszem ez teljesen korrekt. Lássuk, neked mid van?

Hát ilyen nincs! Ez elnyeri mindenemet. Azért elég furcsa, hogy pont most áll ilyen jól. Hirtelen kiélesedik a kép. A ruhája ujjá alól elővillanó ász mintha nem odavaló lenne. Néhány eddig csendes néző üvölt valami csalás féltét, én pedig reflexszerűen mozdulok. Hirtelen reakcióra felemelné jobb kezét, hogy fegyveréhez kapjon, de azt csak az asztallal együtt tehetné meg. Értetlenkedve néz a kézfejeből kiálló késre, mellyel az asztalhoz szegeztem. A kiserkenő vér láttán elborul az agya. Ne-

kem a győzelmem, neki döbbenete nem tart sokáig. Előhúzza másik fegyverét, én pedig fegyvertelenül nézek farkasszemet vele és utolsó esélyként ráborítom az asztalt. Némi kárörömmel gondolok arra, hogy keze még mindig az asztalhoz van szegezve. Szerencsére reflexlövése nem talál el, így gyorsan kimenekülhetek.



Na, hogyé' van egy menef?

1882. New Mexico

Cél, barátok, fegyver és pénz nélkül a menekülés nem a legkellemesebb élményem. A hosszú út végére elérem Diamondback határát. Első örömöm után eszembe jut, hogy ez csak egy koszos, öreg vadnyugati előőrs. Egyelőre viszont nincs gond. Négy dollár van a zsebembe, holnap pedig kereshetek munkát. Válahogy csak lesz. A város határában találkoztam egy segítőkész farmerrel, aki némi felvilágosítással szolgált a településről, az emberekről és segített abban is, hogy hol kaphatok szállást éjszakára. Nem szólt a fáma viszont arról a kutyáról, ami elállta a városközpontba vezető utat. Vicsorog, morog és nem enged. Miután fegyverem nem volt és egyébként sem szokásom idegen helyen kutyákat irtani, más megoldást kell találni. Lányos zavaromból a város régiségkereskedője és mindenese segített kilábalni. Némi magyarázkodás és ismerkedés után hajlandó volt megmondani, hogy mit is kellene csinálni – a kutya éhes. Etetés után még odajött a kereskedő és somolyogva így szólt: ugye nem is olyan nehéz továbbjutni? Ha bármi gondom van, keressem fel nyugodtan. Búcsúzóul adott egy karperecet, hátha hasznát veszem valahol. Végre rendeződtek a dolgok, így volt időm alaposabban körülnézni. Összeszedtem minden felszedhető tárgyat, később biztos hasznukat látom. Szóba álltam még egy-két emberrel, így többek között megtudtam, hogy éppen nincs seriffje a városnak. Majd én elvállalom! Végül is a kocsmába kötöttem ki, nem tehetek róla, de hívogatón kellemes lárma szűrődött ki az ajtaján. A kocsmáros igazán rendes, mert beszélgetés közben meghívott egy potya piára. Bent már nagyban folytak a kártya partik, de így pénz nélkül és rossz emlékekkel telve nem nagy kedvem volt leülni közéjük. Sokkal inkább hívogatott a Blackjack asztal. Nem akarok kérkedni, de ha a krupié nem húz bele, hamar tönkre fogom

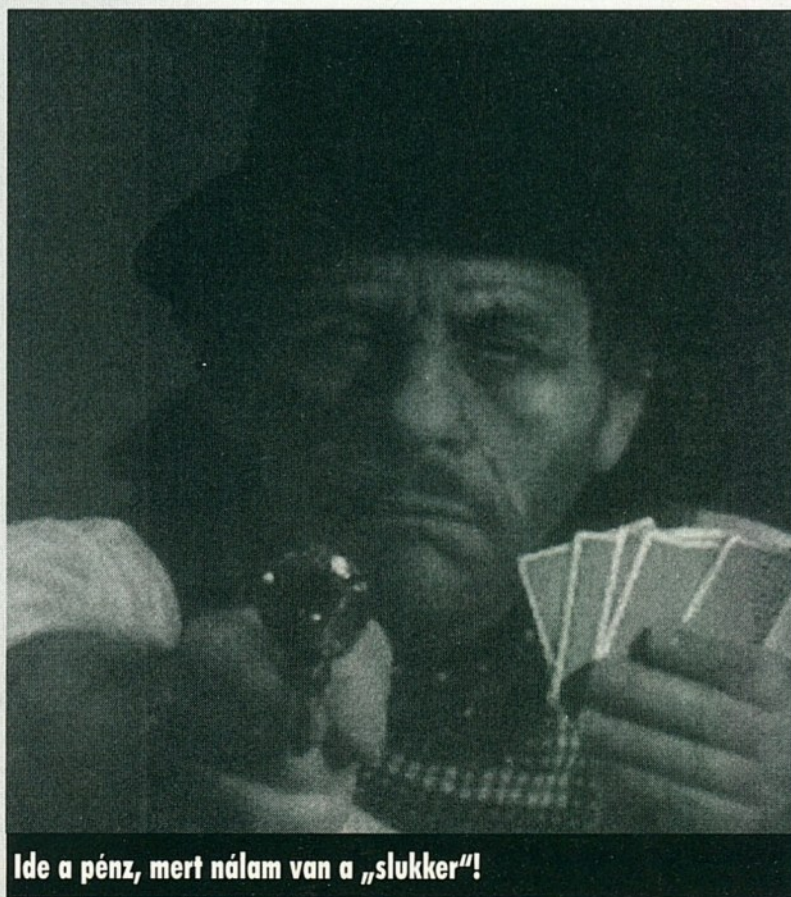
KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

tenni. Nem egész negyedóra alatt kétezer dollárt nyertem. Most már szabad volt a pálya a többi játékasztal felé, és a felső emeleten lakó hölgyekhez is. Miután minden fontos emberrel beszéltem és a karperec is gazdára talált, jó lett volna szállás után nézni. Az utcákat járva hamarosan egy középkorú hölgybe botlottam, aki a körülményekhez képest elég hamar a házába invitált. Miután az éjszakai szállás már biztosnak nézett ki, így nem árthatott körülnézni a házban, beszélgetni ezzel-azzal. Nem sokkal később az egész napos viszontagságoktól elálmósodva dobtam egy hátast és mély álomba merültem. Másnap korán reggel... de ezt most nem mesélem el. Maradjon nektek is kaland és gondolkodnivaló.

Öt nap, egy városban, törvények nélkül. Ez adja a kihívást a Cyberflix új kalandjátékához. Mint a fentiekben is kiderült egy western hőst alakítunk, akinek mindent újra kell kezdenie. Se pénz, se barátok, se semmi. Csak magunkra és csakis magunkra számíthatunk. A történet szerzteágazó, már az első nap is több irányban indulhatunk el. Tulajdonképpen első ránézésre nem valami bizalomgerjesztő a játék, de ha jobban a mélyére tekintünk, mégiscsak egy izgalmas kaland(ocska) kerekedik ki belőle. Nem minden nyerte el ugyan a tetszésemet, gondolok itt a párbeszédnek ocsmány kidolgozására, valamint hosszúra és beszélgetőpartnereink arcmozgására, de játszható. A zene és a grafika sem különösen kiemelkedő, de nem is ront a színvonalon és a hangulaton. Az irányítás egyszerű, könnyen kezelhető minden. Win3.1 és Win95 alatt indíthatjuk, csak a poén kedvéért a full installja több mint 400 Mb. Persze izmosabb gépeken nem szükséges mindent wincsirol futtatni. Röviden ennyi, aki kíváncsi a játékra, arra még négy napnyi kaland vár.

J. mint Júpi



Ide a pénz, mert nálam van a „slukker“!



DUST
BMG

486, 8 MB RAM, 7 MB HARD
Disk, SB 16, GUS, MS MOUSE,
DOS 6.0, WIN 95

HOSSZÚ JÁTÉKIDŐ, NEHÉZ
JÁTÉKMENTET, ELÁGAZÓ TÖR-
TÉNET, JÓ KALAND

PÁRBESZÉDEK KIDOLGO-
ZÁSA, NEM KÖTÖTT
LE HOSSZÚ IDŐRE

STRATÉGIA**GAME-PORT**

POWER

A 21. század végére az energiaipart négy mamut-vállalat uralja. A cégek egy dologban egyeznek meg, céljaikban: bekebelezni a többi konkurens társaságot. Ezen vállalatok egyikét vezeti az, akinek sikerül beindítania a játékot. Hiszen annak ellenére, hogy Windows 3.1-re írták (és a Win95-ös futtatást nem javasolják), nekem csak egy „szűz” Win95-ön működött. Nos, hagyjuk a negatív részleteket, vágunk bele a játék kezelésébe!

Miután átverekedtük magunkat a szokásos beállításokon (new game, nehézségi fokozat), már játszhatunk is. Kilenc energiaforrás képezi termelésünk alapját. Ezt a kilenc forrás-fajtát aknázhatjuk ki a kilenc erőműfajta segítségével. Telepítésük gyors és egyszerű, csak gondos előkészítő munka szükséges hozzá. Persze hasunkra ütve is építhetünk erőművet bármikor, bárhova, de így igencsak fennáll a veszélye annak, hogy olyan helyre tesszük, ahol nincs elég kitermelhető meny-

ximum öt ilyen egységet foglalkoztathatunk, felvételüket a departments/ personel-survey menüben intézhetjük. Előre kell kifizetnünk két havi bérüket (40 píz), ezután körönként 10 pénzbe kerülnek.

**Dolgozatosok fiúk, kutakodjatok csak!**

A kutatások eredményeiről e-mail-en keresztül (elvégre a 21. században járunk) kapunk értesítést. A gyors e-mail kezelést a pörgő „E” ikonnal végezhetjük. Miután kiválasztottuk a megfelelő területet (a leggazdagabb területen max. 85, illetve 25000 lehet az ásványkincs mennyisége), nincs más dolgunk, mint megépíteni az erőművet (atomerőmű, duzzasztógát, naperőmű, szélmalom, geotermikus, illetve vízi erőmű). Ha a föld mélyén rejlő nyersanyagok kitermelése mellett döntünk (olaj, földgáz, szén), a bányá vagy fúrótorny megépítése mellett még más épületek felhúzása is elkerülhetetlen. A kitermelt olajat feldolgozóba kell szállítanunk csővezetékrendszerek vagy teherautók segítségével. A finomított olaj már elég jó minőségű ahhoz, hogy a generátor elektromos energiát állítson elő segítségével. A földgázt és a szenet nem kell finomítanunk, egyből küldhetjük a generátorba. Két épület maradt csak ki a sorból, melyek ugyan nem kapcsó-

– **JOE, ADD IDE AZT A VEZETÉKET!**
 – **IGEN, FŐNÖK!**
 – **JÉZUSOM, MINDJÁRT KIMEGY AZ EGÉSZ RENDSZER! CSÖKKEN AZ ENERGIA-SZINT! TARTALÉKGENERÁTORT BEKAPCSOLNI, GYORSAN! MIÉRT MINDIG MI VAGYUNK A ZÜRÖS ESETEKKOR SZOLGÁLATBAN!?**

– **A TARTALÉKGENERÁTORT IS SZABÓTÁLTÁK A SZEMÉT YELLOW CORPORATION ÜGYNÖKEI!**

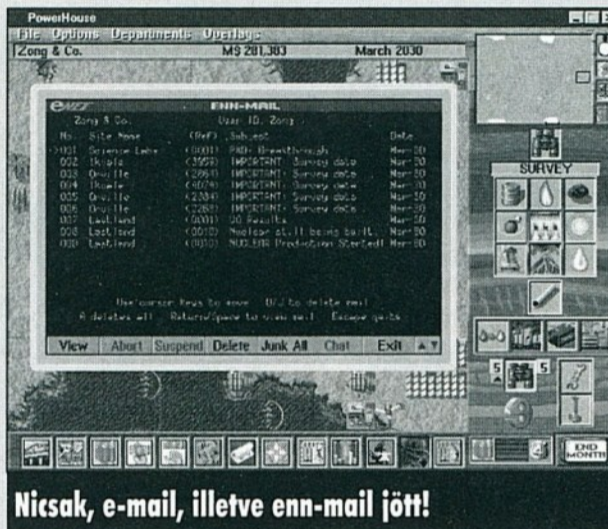
– **TÜNJÜNK EL INNEN, MINDJÁRT FELROBBAN AZ EGÉSZ KÓCERÁJ! JOE GYERE MÁR, JOE, JOOOOE!!!**

– **MOST ÉRKEZETT A JELENTÉS, A 35-ÖS GENERÁTORT FELROBBANTOTTÁK! KÉT EMBERÜNK ODAVESZETT!**

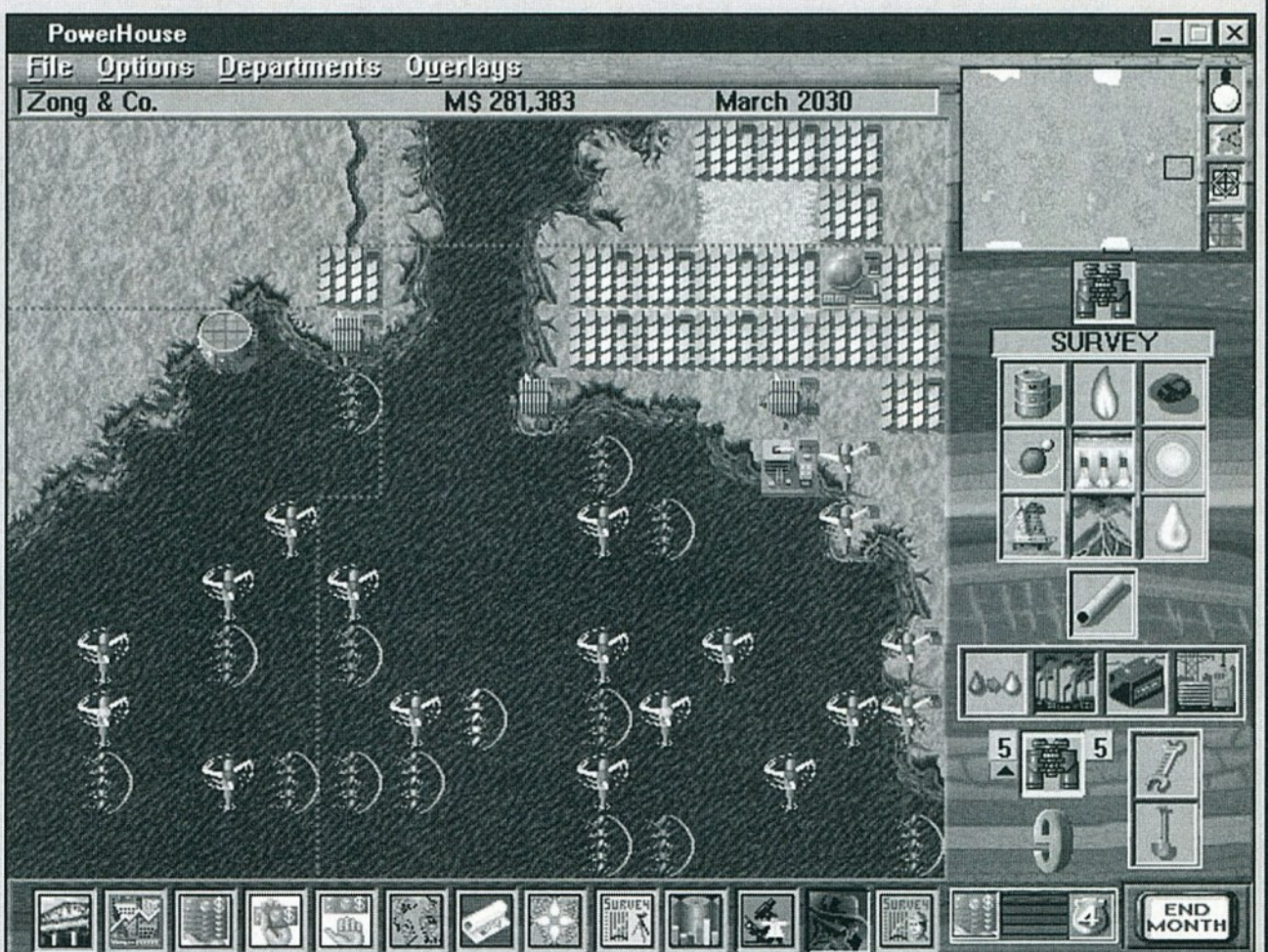
– **JELENTÉKTELEN KIS VESZTESÉG!**

– **DE URAM, KÉT CSALÁDOS EMBER...**

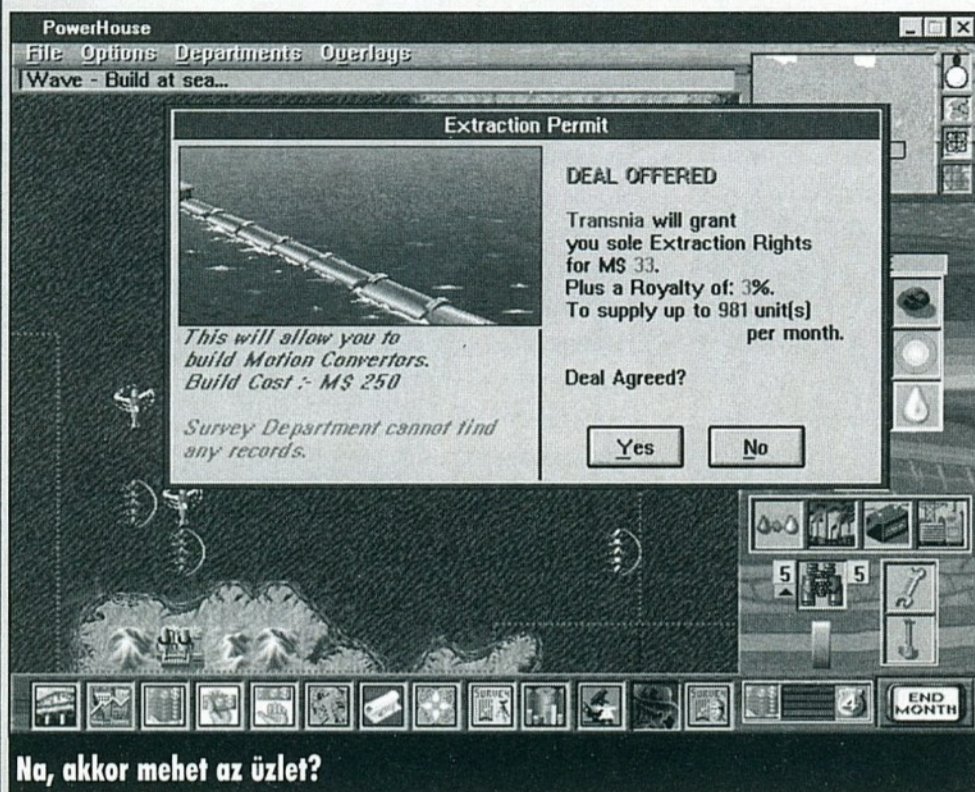
– **MONDTAM, NEM SZÁMÍT! HALADÉKTALANUL KEZDJÉK MEG AZ ÚJ NAPERŐMŰVEK TELEPÍTÉSÉT A NYUGATI PARTON!**

**Nicsak, e-mail, illetve enn-mail jött!**

nyiségű nyersanyag. Ezen hibák elkerülésére szolgálnak a felderítő, illetve geológus csapatok (távcsöves ikon). Csak ki kell küldeni őket a legszimpatikusabb és stratégiailag legjobb helyre és három hónap elteltével elemezni a jelentésüket. Ma-

**Ej, de jól megy a Zong & Co.-nak, mondd kedves Zong barátom, nincs egy ezresed elsejéig?**

HOUSE



Na, akkor mehet az üzlet?

lódnak szorosan az elektromos áram termeléséhez, de nélkülük az elektromos hálózat kiépítése nem megvalósítható. A Capacitor tulajdonképpen egy óriási méretű elem, mely nagy mennyiségű energia tárolására képes. A fölösleget termelő erőműtől nem lehet öt kockánál messzebb, s csak akkor raktároz energiát, ha a terület energiaszükségletei száz százalékgig kielégítettek. Két terület között történő elektromos energia szállítását a Transzformátor bonyolítja le. Ugyanazok a szabályok vonatkoznak erre is, mint a Capacitorra. Apropos, területek! Kezdekör a világ csak egy kis részén tevékenykedhetünk (a határok pirossal jelölve), de amint a legutoljára megnyitott terület energiaszükségletének legalább ötven százalékát megtermeltük és eladtuk, az ENSZ újabb területet nyit meg.

Tippek:

- Először a gyorsan megtérülő befektetéseket részesítsük előnyben (napenergia, szélenergia stb.), mert anyagi kereteink igencsak szűkre szabottak.
- Ha szükséges, építsünk „transzformátorláncot”, így bárhova eljuttathatjuk az energiát.
- Ne ijedjünk meg, ha tíz kutatócsoporttal sem fejlődünk rohamosan. A gyors fejlődéshez legalább ötven egység szükséges. Sajnos a program sehol sem

jelzi azt, hogy a kutatás melyik (kezdeti, végső) fázisában tartanak tudósaink.

- Ne várjuk meg, amíg a konkurencia elkezd sabotálni épületeinket. Amint anyagi helyzetünk engedi, mind az öt speciális egységet állítsuk munkába: legalább kettő a biztonságért feleljen (internal security), egy szabotáljon (sabotage site), a másik kettő pedig népszerűsítsen minket (blur territory) vagy kémkedjen (steal technology).

Jó alapötlet, kevésbé jó kidolgozással párosítva. Kár, hogy egy idő után unalmassá válik, mert a feltalások csak az erőművek/épületek hatáskörét növelik. A játék nem túl bonyolult. Ez segíti a kezelés megértését, de egy idő után igencsak visszavesz a „játszhatósági mutatóból”. A játékot az Ecobittől kaptuk tesztelésre, ha valakit esetleg érdekel, náluk biztosan megtalálja vagy megveheti.

Zong& Júpi

Megnyílt Újpesten a Virtual World PC CD Shop

második üzlete az Újpesti Centrum Áruház
2. emeletén (a 3-as Metro végállomásánál)
Tel.: 06-20-392-569

Másik üzletünk címe továbbra is:
Újlaki üzletház. 1036 Bp., III. Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)
Tel./Fax.: 250-5200/122

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- Klubtagoknak további kedvezmények
- Vidékre csomagküldő szolgálat!



VIDEOBIT

Sony Multimedia Studio

Számításlechnika, szórakoztató elektronika

- SONY walkman akció
Minden SONY walkman vásárlásakor 1 db SONY kazettát adunk ajándékként!
- Nálunk már 10% kedvezménnyel is vásárolhat SAMSUNG televíziókat!
- STAMFORD márkájú Pentium 100 MHz-es, multimédiás számítógépek kedvező áron, irodába és otthonra is. Igény szerint alakítható, bővíthető.

SONY



WESTERN DIGITAL

SAMSUNG

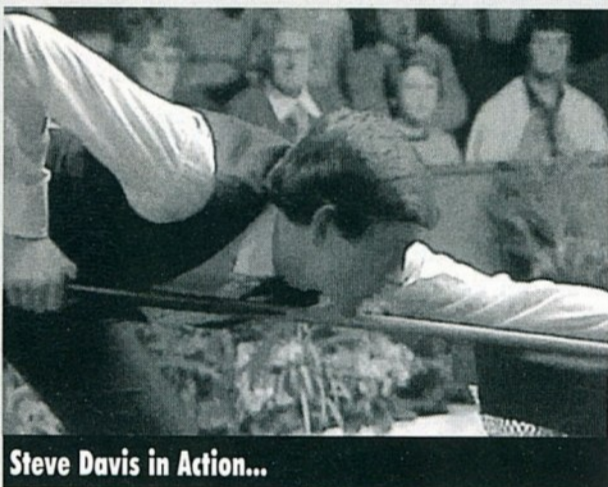
Adatmentés CD lemezre!

Budapest, XIII. Lehel út 18. Tel.: 302-0988, 302-0989, Fax: 129-4644

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

A MŰHOLDAS TELEVÍZIÓZÁS EGYIK KÉTSÉGBEVONHATATLAN ELŐNYE, HOGY SPORTISMERTI KULTÚRÁNKAT OLYAN SPORTÁGAKRA IS KITERJESZTETTE, MINT A GOLF VAGY A SNOOKER. SOKAN VANNAK, AKIK MINDKETTŐT HALÁL UNALMASNAK TARTJÁK, ÉN SZERETEM. NÉZNI IS ÉS JÁT-SZANI IS – SZÁMÍTÓGÉPEN.

Wi is ez a Snooker? Ahhoz a biliárdhoz, amit itthon a „nép” játszik, annyiban hasonlít, hogy ezt is olyan asztalon játsszák, amin hat luk van, és ebben is a fehér golyót kell bökdösnie a dákóval, így terelgetve az asztalon levő többi golyót a lukak felé (persze igényesebbek idehaza is játsszák a „sznükert”). Minden más teljesen különbözik, kezdve az asztal méretétől egészen a játék menetéig.

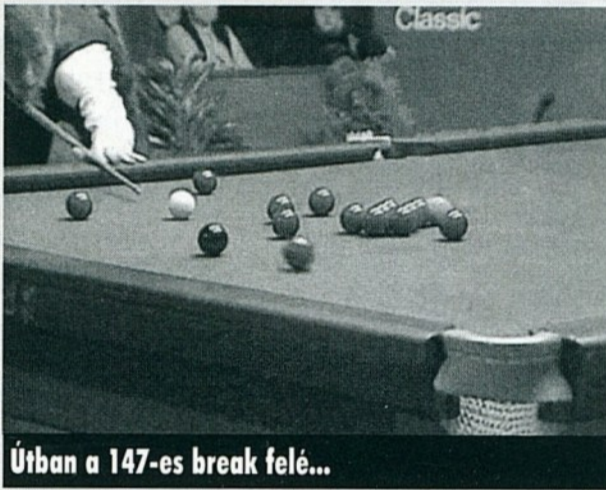


Steve Davis in Action...

A részletes szabálymagyarázattól eltekintek (a játékban megtalálod), nagyon leegyszerűsítve a dolgot, van sok piros és kevés más színű golyó. Az éppen soron következő játékosnak az első feladata az, hogy úgy lökje meg a fehér golyót, hogy az pirosat érjen először és egy pirosat kössön is ki valamelyik lukban. Ha csak az utóbbi feltételnek nem tud megfelelni (s színes golyó sem csurgott be valahova), akkor csak a helyét kell átadni a másik félnek. Ha viszont már az első feltételt sem sikerült teljesíteni, akkor kezdenek dőlni a hibapontok! Piros golyó szabályos lukba juttatása 1 pontot ér, ezután a játékosnak egy színessel (nem-pirossal) kell folytatnia. Ezekről tudni kell, hogy különböző értéket képviselnek (sárga=2, zöld=3, barna=4, kék=5, rózsaszín=6, fekete=7), és előre meg kell mondani, melyiket kívánjuk eltüntetni! Az érintési szabály itt is érvényben van, a fehérnek

virtual

a kijelölt színeshoz kell először hozzáérnie! A lukba küldött színes golyó egészen addig visszakerül az asztalra, amíg azon van piros. Ha a pirosak elfogytak, akkor a színeseket értékük szerint sorban kell leküldeni az asztról. A játéknak elméletileg akkor van vége, ha a fekete utolsó golyóként lukba gurul (vagy ha valaki akkora előnyre teszert, hogy lehetetlenség már behozni). A hibák és hibapontok ismertetését most hagyjuk, inkább elmondom, hogy a Snookert frame-ekre játsszák, egy frame a kezdőlökéstől az utolsó fekete leküldéséig vagy a „meccs” feladásig tart. A frame-et az nyeri, aki több pontot szerzett. Még egy szakkifejezés: breaknek hívjuk egy játékos egy adott körben elért pontjait. A maximálisan elérhető break 147 pont (15 piros után 15 fekete, majd a színes golyók: $15 \cdot 1 + 15 \cdot 7 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 147$). Az első kamerák előtt rögzített 147-es breaket Steve Davis, hatszoros világbajnok, a Snooker egyik kimagasló személyisége követte el, 1982-ben.



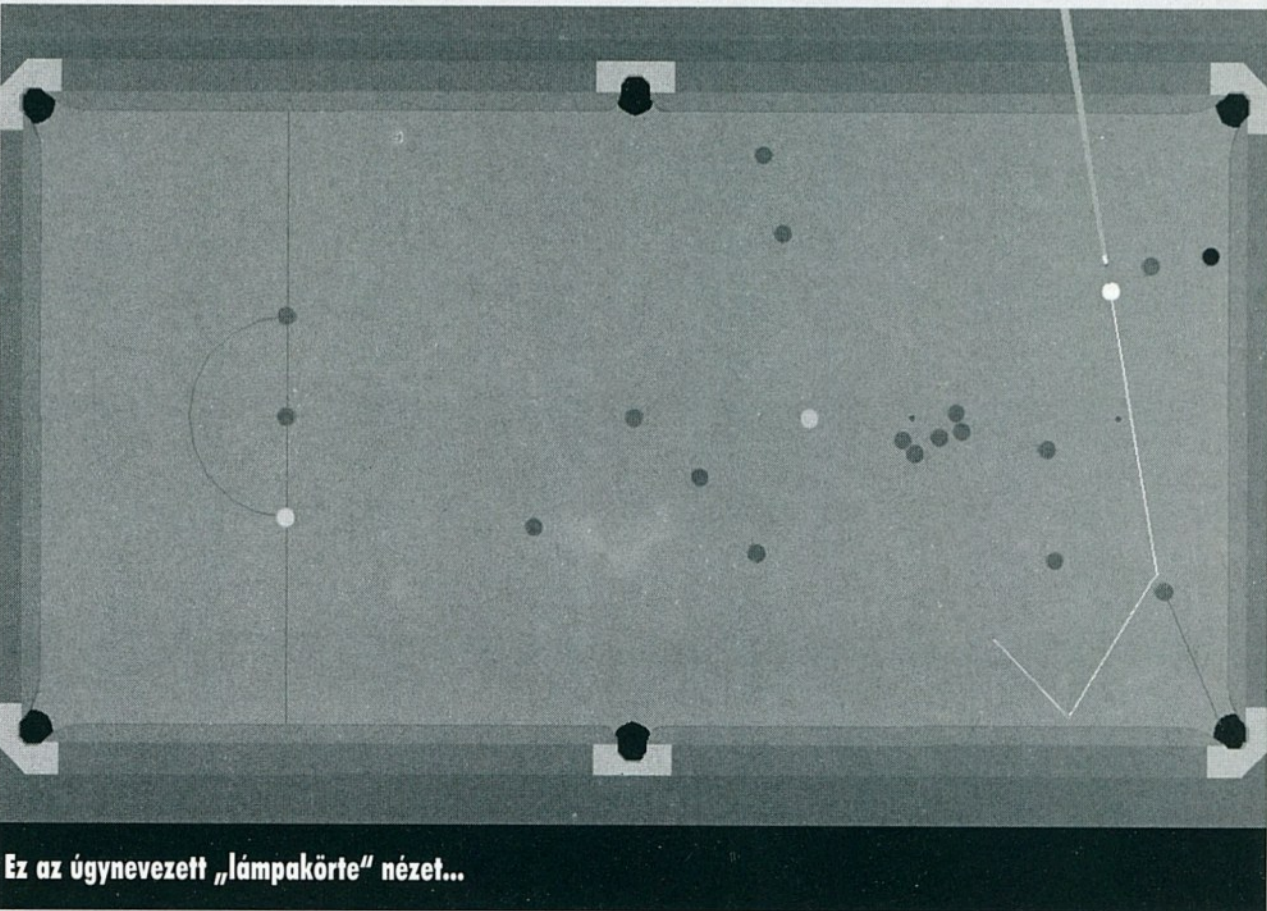
Útban a 147-es break felé...

Rátérve a Virtual Snookerre, először is ki kell ábrándítsam a csillogó, villogó, flancos grafikát kedvelőket: a játéknak egyszerű vektorgrafikája van (ettől még jól néz ki), ami ebben az esetben előny, ugyanis kegyetlen gyors, akár 1024x768-as felbontásban is! Az irányítás lényegében egérrel történik, pusztán ennek mozgatásával keringhetünk az asztal körül, közeledhetünk (egészen bele a

hér golyóba) vagy távolodhatunk (a pók mellé a szoba felső sarkába). A lökés, a cél állítása stb. mind különböző gombok lenyomásával történik, amelyekből rengeteg van, s mindenkire rábízunk, hogy tanulmányozza őket az amúgy elég részletes helpben.

További pozitívum, hogy a teljes játék kevesebb mint 2 megát foglal el, mégsem hagyták a CD-t üresen az alkotók, Steve Davis aktív közreműködésével elkészítettek egy mini-mesterkurzust, valamint a játék technikai részéhez egy Tutorialt, amely tulajdonképpen egy megfilmesített kézikönyv. Nagyon jó! Szintén helyet kapott a CD-n a korábban említett első 147-es break felvétele, amelyet Davis kommentál iszonyatos angol fapoénokkal.

Nehéz megítélni, hogy maga a játék hogy sikerült, mennyire játszható. Ha abból a szempontból vizsgálom, hogy például mennyire lehet utánozni a Davis által bemutatott technikát, akkor kimondottan rossz osztályzatot adnék. Például a Snooker Tactics részben Davis bemutatja a tökéletes kezdőlökést. Közel egy órába került, míg az első példáját sikeresen rekonstruáltuk a játékban. Hiába járhatom körbe az asztalt, hiába „mászhatok” alá vagy „repülhetek” fölé, amíg az ember meg nem szokja, amit lát, nem „érzi” a játékot. Erre a problémára viszont egy zseniális megoldással szolgáltak a programozók: a gyakorlás, trick-shot, illetve a két élő játékosos részben be le-



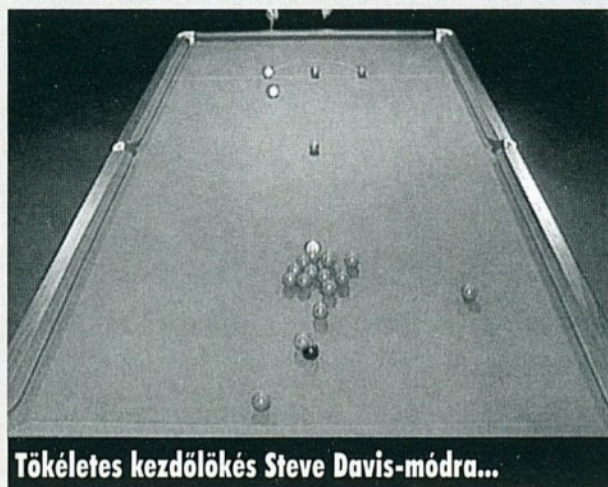
Ez az úgynevezett „lámpakörte” nézet...

snooker

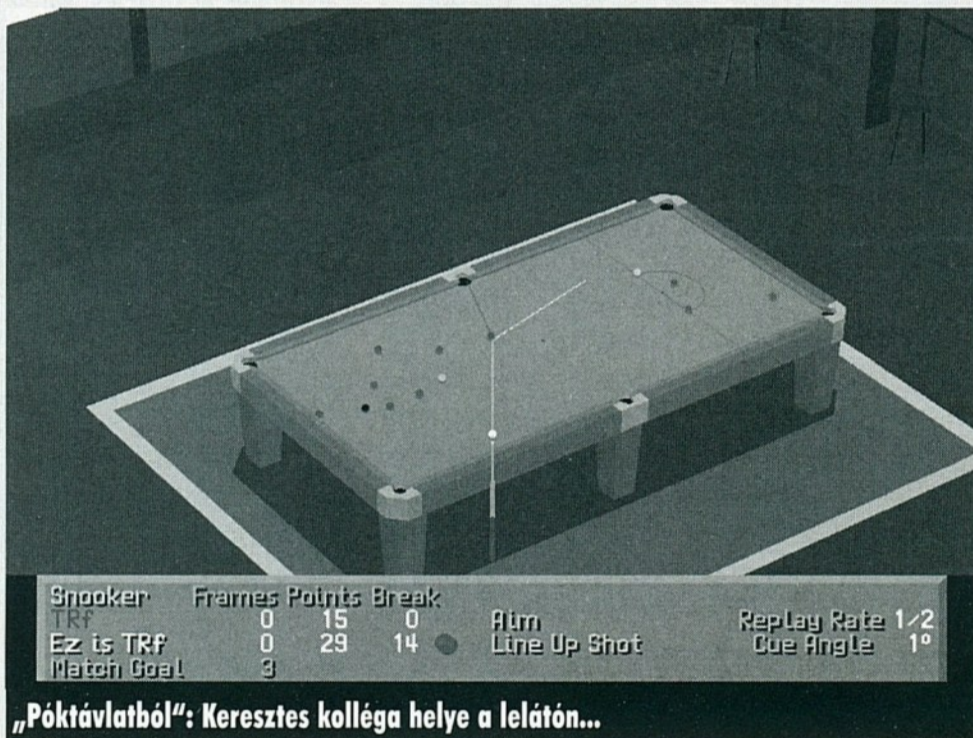
het kapcsolni a „trackinget”, ami előre megmutatja a fehér golyó, illetve az általa érintett golyók útját. Ha az ember másfél-két órát játszik bekapcsolt trackinggel, egyszer csak „elkezd látni”!

Ha két játékos játszik egymás ellen (akár hálózatosan is), szórakozás szempont-

tam, akkor ő is banális hülyeségeket ütött, ha viszont véletlenül sikerült egy briliáns mozdulattal lukba juttatnom a golyót, akkor gyorsan ütött 30-40 pontot, amivel számomra behozhatatlan előnyre tett szert. Másik probléma

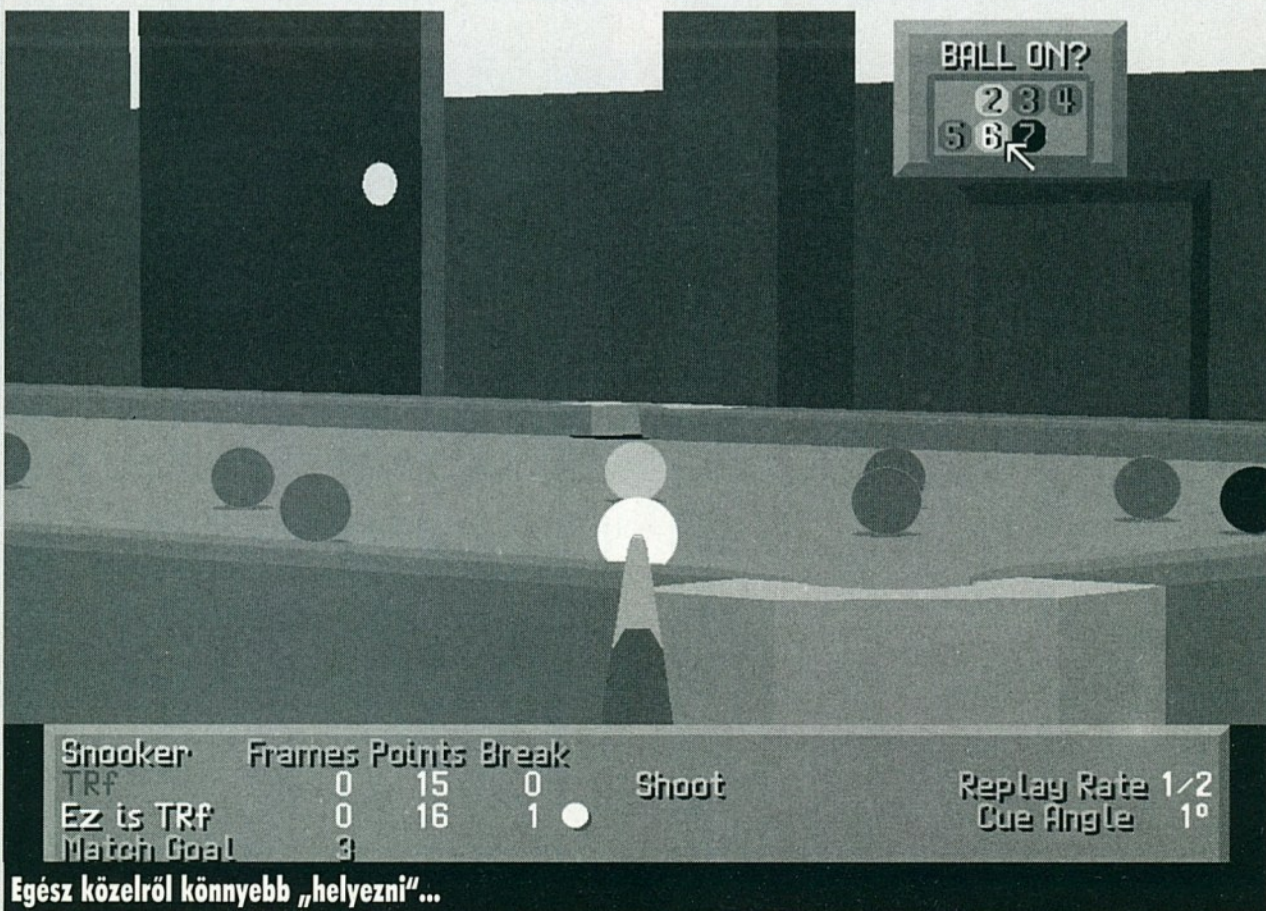


Tökéletes kezdőlökés Steve Davis-módra...

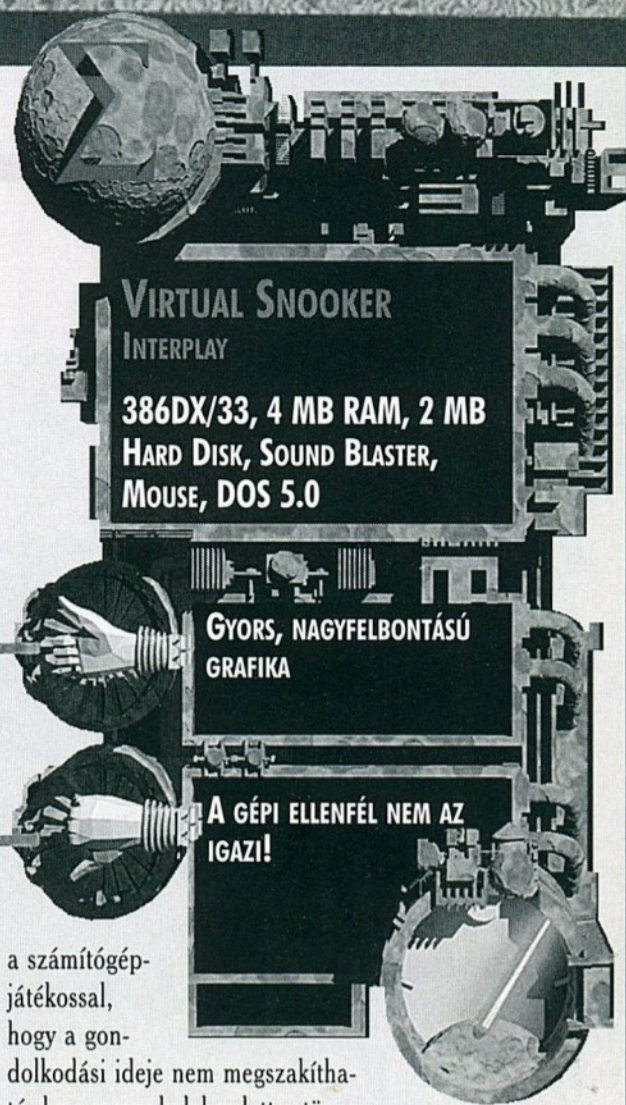


„Póktávtól”: Keresztes kolléga helye a lelátón...

jából vizsgálva megkérdőjelezhetetlen ötöst érdemel. Részben a korábban már említett gyors grafikáért, részben az olyan ötletekért, mint a visszajátszás vagy a rosszul kivitelezett gurítás „undo-zása”. Számítógép ellen játszva már csak ötös alá vagy inkább négyes. Kilenc ellenfél közül választhatunk, amelyek közül kettőt próbáltam ki, a leggyengébbet és egyet a középmezőnyből. Mindkettőnél úgy éreztem, mintha engem utánozna, azaz ha én rosszul játszott-



Egész közelről könnyebb „helyezni”...



VIRTUAL SNOOKER
INTERPLAY

386DX/33, 4 MB RAM, 2 MB
HARD DISK, SOUND BLASTER,
MOUSE, DOS 5.0

GYORS, NAGYFELBONTÁSÚ
GRAFIKA

A GÉPI ELLENFÉL NEM AZ
IGAZI!

a számítógép-játékkal, hogy a gondolkodási ideje nem megszakítható, ha egyszer belekezdett a töprengésbe, legközelebb csak akkor férünk hozzá a menühöz vagy bármelyik funkcióhoz (például az Undohoz), ha befejezte! Igaz egy lökésen viszonylag rövid ideig gondolkodik, kivéve ha a fehér golyót sikerül a lukba pottyantunk. Ebben az esetben a büntető pontok mellett a gép még azzal is büntet, hogy legalább 3 percig várhatunk kezdőlökésére.

Mindezeket mérlegelve, szerintem a Virtual Snooker egy nagyon jól megírt, szórakoztató játék apróbb hibákkal, ami azonban – különösen ha ketten játsszák – nem megy az élvezet rovására. Akiben azonban kétségek ébredtek vagy maradtak e cikk olvastán, annak azt javaslom, hogy tekintse meg demo verzióját az idei áprilisi CD-X-en, s az alapján döntsön.

TRf
(trf@idg.hu)

„A púl szakértője”



Rf-fel hősiiesen megvívtam egy snooker csatát, s töredelmesen be kell valljam, vesztettem (de csak azért, mert nem lehet bekapcsolni hálózati játékban a trackinget!). A Virtual Snooker tényleg tetszett, elsősorban azért, mert már beleszerettem a Virtual Pool kezelőfelületébe – „sznúkerezni” épp úgy kell, mint „púlozni”, csak másképp. Másképp, mert az asztal méretét tényleg érezni kell, ráadásul a posztó finomabb, így a golyók gyorsabban suhannak rajta. Sokat kell gyakorolni, míg beleéled magad a háromdimenziós világba. Nekem ez nehezen ment, nem éreztem igazán az asztal „mélységét”.

További pozitívuma, hogy tényleg csak 1-2 megát eszik a winchesterről, így állandó játékként üldögél a gépemen. Steve Davist ugyan imádom (bár „ékes” angolsága idegesít), de nem igazán akarom állandóan nézegetni híres 147-es breakjét, s hiába okít egy videón, nem leszek ügyesebb tőle – így hát tökéletesen elegendő a vektoros játékmező...

Mr. Chaos
(abognar@idg.hu)

CHEAT ROVAT**GAME-PORT****"MIT AKARTOK?****HANGERŐT...?****FÉNYEKET...?****FÜSTÖT...?****CSITEKET...?"****E NAGYSZERŰ MOTTÓT****KÖVETŐEN LÁSSUK CSAK, MI A
LEGFRISSEBB TERMÉS?**

TIPP - TIPP

Pitfall: egy-két cheat: Meowmeowlikemeowman – 9 élet, Eatmorebran – 9 folytatási lehetőség, Fiveasypieces – ugrás az ötödik pályára, Pumpyouup – 99 lőszer, Idbuythatfordollar – átlépesi engedély az összes pályára, Letsdothetimewarp – az „eredeti” játék.

Rebel 2: játék indít, majd Alt-V és be kell írni a LETGO szócskát. Ezzel engedélyt nyertünk az úgynevezett Force mode-hoz. Itt az alábbiakat tehetjük meg: „+”-szal és a „-”-szal az energiánkat változtathatjuk. Alt-e: plusz egy élet; Alt-l: plusz sok élet. A meglepetéseknek itt még nincs vége! Force mode-ban, ha az ISNOTRY szócskával próbálkozunk, bejelentkezik a Yoda mode. Itt ugyancsak csálhatunk: Alt-j: szintugrás; Alt-p: autoplay; Alt-m: az összes mozi-részletet megtekinthetjük.

Seek & Destroy: New game, majd bal shift, ctrl, alt – ez egy új menüt eredményez. A shopban a CAPO szócska mentesít a fizetés alól. A játék

közbeni leglényegesebb dolgok: AMO – lőszer, LIFE – találati pontjaink felkúsznak az égig.

Strife: egy sokadik Doom-like program. Csak a legfontosabbak: STUFF – minden motyó (fegyver, lőszer, kulcs, stb...), IBGOD – god mode, OPEN – kulcsok, GUNS – fegyverek, GOTO** – szintugrás, MONEY – egy kis cash, IDKFA – teljes térkép.

Wing Commander 4: indítsd a játékot a „-chicken” paraméterrel, majd: Ctrl-W – mega-hiper bumm, „minden baktériumot elpusztít”, Ctrl-Alt-W – a képernyőn megjelent ellenséges „dolgot” semmisíti meg, Alt-J – talán próbáld ki!, Alt-D – „raktér”- státusz.

Remélem a jövő hónapban még több csalókat oszthatok ki köztetek, várom továbbra is leveleiteket: sziasztok!

Jon

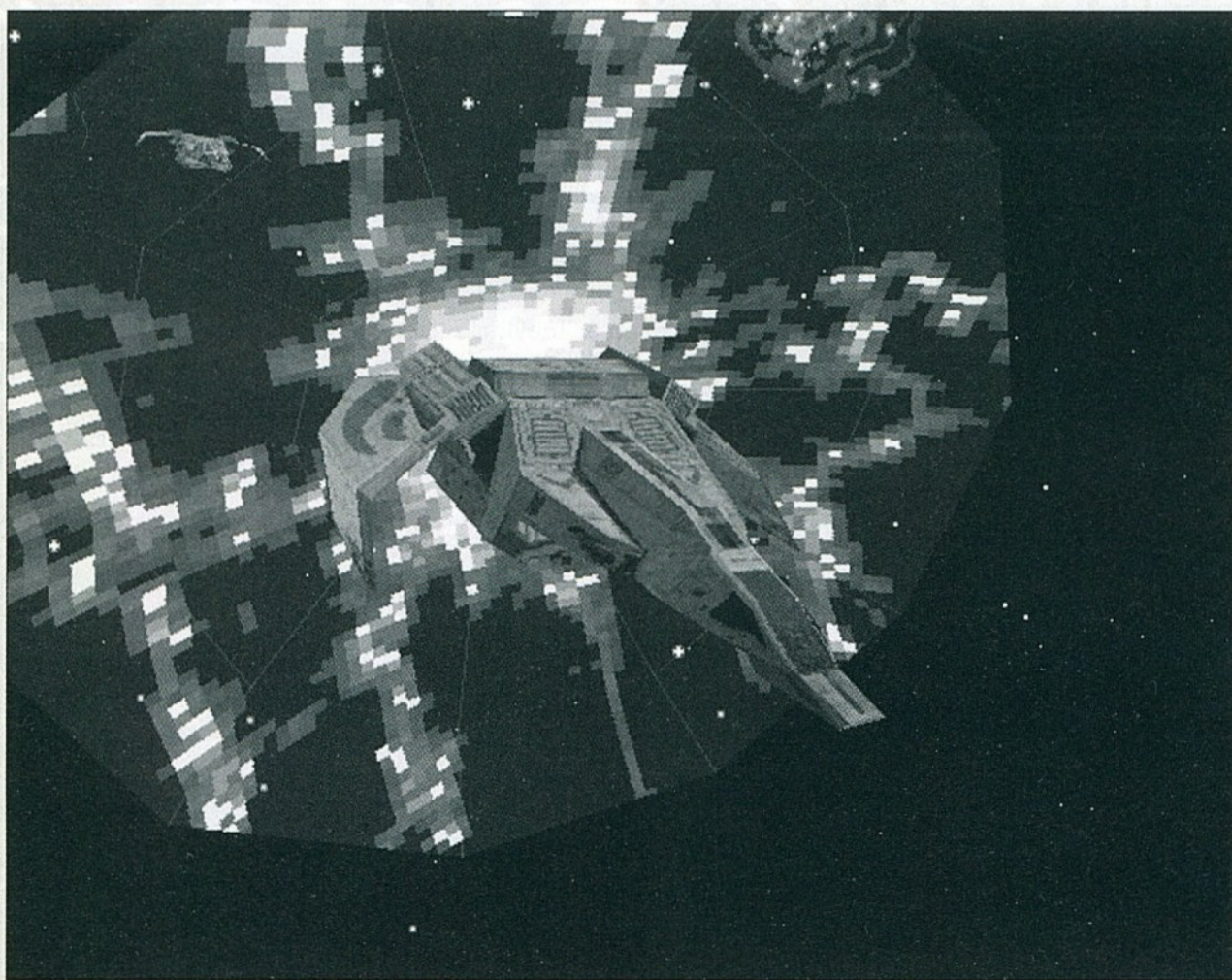
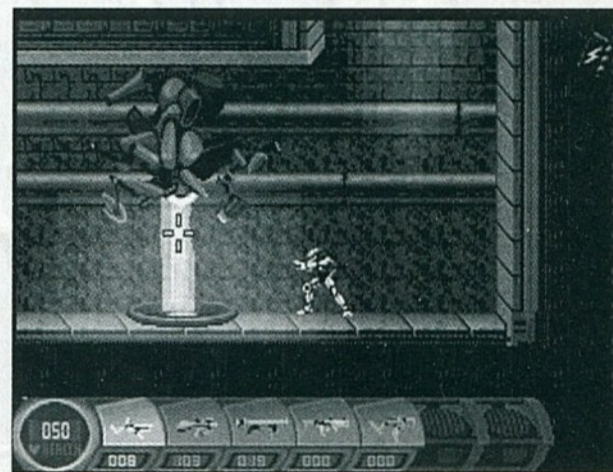
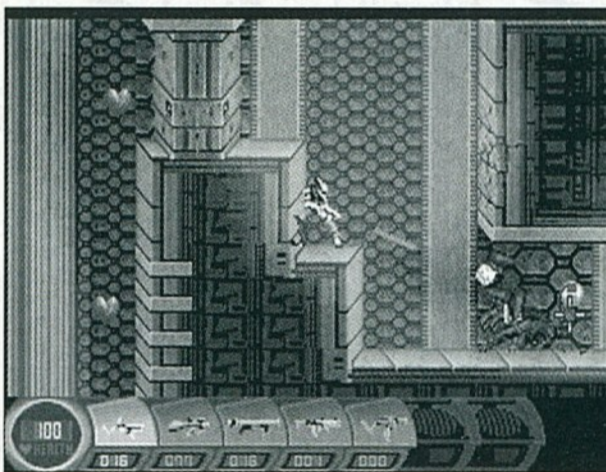
Abuse: indítsd a játékot az „-edit” paraméterrel, majd a Shift-Z billentyűkombinációval és a Tab megnyomásával beléphetsz a nagyon hasznos God Mode-ba.

Cyrl Cyberpunk: néhány nélkülözhetetlen kódcoska: RSGOODIES – minden fegyver, RSKEYS – minden kulcs, RSLEV** – pályaugrás, RSGOD – egy kis élet-tuning.

Mechwarrior 2: mégpedig a Ghost Bear's Legacy, sérthetlenség. Ctrl+alt+shift, majd írd be: „kent”.

Metal Marines: pályakódok: PNTM, HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPRT, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JFMR, JCRY, KNLB.

NBA 96: a „Player” listán az alábbi neveket kell beírni: Armoty Wong, Tarnie Williams, Ken Thurston, Stanley Chow, Ted Murray, Dave Warfield.



ANIMATED STORYBOOK: TOY STORY

MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

NE, NE, NEHOGY AZT MONDD, NEM HALLOTTÁL MÉG RÓLA, NEM LÁTTAD A MOZIBAN, NEM NÉZEL MOZI-ELŐZETEST A TÉVÉBEN, ÉS MÉG EGY „GYORSÉTKEZDÉBEN” SEM CSOMAGOLTAK EGYETLENEGY FIGURÁT SEM A HAMBURGERED MELLÉ! A TOY STORY LETAROLT MINDENT, ELHÓDÍTOTTA A SZÍVEKET TOM ÉS JERRYTŐL, DUMBOTÓL – MOST EZ AZ AKTUÁLIS SLÁGER.

Igen, a „dögunalmas” téma folytatódik: a csapból is Toy Story folyik, igaz, végre valami, ami a tengerentúlról érkezik, s mégis emészthető. A 3D animációs rajzfilm-csoda mindenhol jelen van, minden kisdud Buzz Lightyeart akar, ötödszörre is megnézi az egész család a moziban, minden kicsi Toy Storys bögréből szűr-csöli a kakaót (bár az Interneten, a Disney.com-on már nem ő van a címloldalon)... Nem ecsetelgetem tovább, nyilvánvaló, hogy az ekkora (kassza) siker



szórt játékok között kell rendet teremtenünk és a polcokra pakolnunk, a másikban menekülni Sid gonosz kutyája elől egy labirintusban, de van még vagy másik háromféle...

pillanatokon belül a számítógépen is megjelenik. Itt van, és ez most nem kifejezetten játék, hanem inkább játékos film, a Disney Animated Storybook sorozatának legújabb kiadványa, a Toy Story.

Aki látott már ilyen Disney kiadványt, az tudja, miről van szó. A sztori egyik szereplője, jelen esetben Hamm, a malacpersely meséli el a történetet természetesen rövidített formában, hogy azért legyen még kedved megnézni a filmet százhuszadik alkalommal is. A program Windows 3.1 és '95 (és könnyedén telepíthető, illetve leszedhető Windows



alól), illetve Macintoshon egyaránt fut. Okosak a fejlesztők, nem adtak ki külön formátumú cédét.

Indítása után a főmenüben Hamm jelenik meg, aki elmondja, hogyan kell használni a programot. Alapvetően kétféle választásunk van: elejétől a végéig látni szeretnénk a filmet, vagy oldalanként, egyesével óhajtjuk megnézni a részleteket. Hamm minden oldalon röviden elmondja (a szöveg a képernyőn is megjelenik), mi történik, majd következik egy kicsi filmrészlet (helyesebben szólva: nem az eredeti filmbetéteket látjuk, bár ugyanazok a karakterek mozognak ugyanazon a helyszíneken, mégis látszik, hogy direkt a Storybook számára is készült sok-sok animáció), és jöhet az interaktivitás!

Az egerrel majd' mindenre rákattinthatunk: a választott tárgy, játék vagy szereplő megelevenedik, produkálja magát, azután újra kővé mered. Hamar mindet „végigtapogattuk”, a következő oldalra kattintva továbblapozhatunk. Többféle, elsősorban kicsinyek számára készült játék van a programban. Az egyikben a szét-

A programra a Disney-féle tökéletes precizitás és igényesség jellemző. A hangok nem torzulnak, nem recsegnek, az animációs részek nem ugrálnak, vagyis minden úgy működik, ahogyan egy majd' 10,000 forintos programnak kell (az Automexnél). Aki hozzám hasonlóan szereti örök időkre megőrizni az igényes, „örökzöld” dolgokat, annak melegen ajánlom. Gyorsan végigszalad az ember az animációkon, így mondhatni, hogy hamar megunható, ám aki tényleg Toy Story „mániákus”, annak elkel egy a polcon.

Mr. Chaos



INTERAKTÍV ZENE**GAME-PORT**

VALAMIKOR 12-13 ÉVE, AMIKOR MÉG ÚGY VOLT, HOGY ÉN LESZEK AZ ÚJ BJÖRN BORG, A TENISZ-EDZÉSEKEN AZZAL ŐRJITETTÜK MEG AZ EDZŐ BÁCSIT, HOGY AMIKOR NEM FIGYELT ODA, RÖGTÖN ÖSSZEÁLLT A „BANDA”, S AZ ŪTŐT RENDELTETTÉSENEK NEM ÉPPEEN MEGFELELŐEN HASZNÁLVA, ŐRÜLT „GITÁRSZÓLÓKAT” JÁTSZOTTUNK. ÉNNEK EGYENES KÖVETKEZMÉNYEKÉNT NEM ÉN LETTEM AZ ÚJ BORG, ARRA VISZONT NEM SZÁMÍTOTTAM, HOGY A TENISZŪTŐM VALANA MEG IS SZÓLAL!

AZ IBM MÁR VAGY EGY ÉVE BELÉPETT A SZÓRAKOZTATÓ MULTIMÉDIA VILÁGBA, ÉS JÓ NÉHÁNY JÁTÉKOT IS PIACRA DOB HAMAROSAN (UGYE ITTHON IS, KEDVES „ÁJBIEM”?). EGYIK ELSŐ DARABJA EGY „MULTIMÉDIÁS-OKTATÓ-JÁTÉK”, A QUEST FOR FAME NEM PUSZTA SOFTWARE, HANEM EGY FELDRÓTOZOTT GITÁRPENGETŐT IS MELLÉKELNEK A DOBOZBAN. „GITÁRNAK” BÁRMIT HASZNÁLHATSZ, DE A LEGALKALMASABB TALÁN TÉNYLEG A TENISZŪTŐ: ODA-VISSZA LEHET RAJTA PENGETNI, ÉS A HATÁS HASONLÓ, MINTHA ÉLŐBEN JÁTSZANÁL. A QUEST FOR FAME VOLTAKÉPPEN ZENEI CD, AMELYET ALAPOSAN FELTUPÍROZTAK „MULTIMÉDIÁVAL”. KÖNNYŪ ESETBEN A PROGRAM SEGÍT LEJÁTSZANI A MEGFELELŐ RITMUST (TÖBBFÉLE SZÁM ÉS RÁJÁTSZÁS KÖZŪL IS VÁLASZTHATSZ): A KÉPERNYŐ ALJÁN JELZI, MIKOR KELL PENGETNED – A HANGMAGASSÁGOT PEDIG Ő GENERÁLJA. EKÖZBEN ÉRTÉKEL, S HA JÓL JÁTSZOL, FELFELÉ PEREG A SZÁMLÁLÓ, HA PEDIG ELVÉTED A TAKTUST, ALAPOSAN MEGCSAPPAN A NÉPSZERŪSÉGI INDEXED. HA ŪGYESEN TELJESÍTETTÉL, IRÁNY A KÖVETKEZŐ SZINT! A VÉGSŐ CÉL, HOGY ÉLŐBEN JÁTSSZ AZ AEROSMITH-SZEL EGY KONCERTEN.

Quest for

Nagyapa, nagyapa! Meséld el nekünk az erőszmiszt! Gyertek kis unokáim, nézegessük meg nagyapátok öreg fényképeit! Ah, igen, ez a szobám, sok-sok poszter a falon, s hatalmas rumli körös körül. Tudjátok, azok mágikus poszterek voltak: ha jól pengettem, úgy tűnt, mintha életre keltek volna! Az első CD-men csak három szám volt az „Eat the Rich”, a „Shut Up And Dance” és a „Dude Looks Like A Lady”. Akkoriban mind óriási slágernek számítot, így mindeki ilyeneken kezdte el tanulni a gitározást. Történt egyszer, hogy egy barátomnak, aki basszusgitáros volt egy helyi zenekarban, eljátszottam a „Shut Up”-ot. Annyira tetszett neki, hogy meghívott a bandába, amely a szomszéd garázsban tartotta próbáit. Bevallom, először nagyon leégtem: nem gyakoroltam eleget, az egyik számot nem is ismertem, így aztán nem csoda, hogy nem tudtam követni őket.

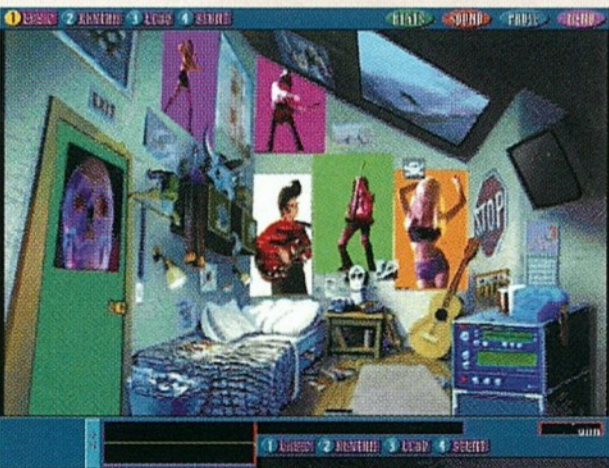
Akkoriban volt egy vetélkedő műsor a tévében – emlékszem az idióta Bob Baracuda vezette – a „Nail That Riff”, amelyben hallás után kellett eljátszani különböző rövid szólámrészleteket. A RoadHouse részben nyertem egy új CD-t, amin rajta volt a „Born To Be Wild”, és az a bizonyos szám, amit a fiúk játszottak a garázsban, a „What’s Your Name”. Kitaróan gyakoroltam, aminek eredményeképpen a srácok adtak nekem még egy esélyt. Másodjára nem szúrta el! Sőt, annyira jól ment a dolog, hogy egy arra sétáló menedzser meghívott minket játszani a legendás Roadkill Grillbe, ami egy ócska lebúj volt a város szélén. A tulaj megmutatta, hol rakjuk össze a szerkót, a csapos pedig biztosított minket, hogy nincs ingyen pia! A közönség röhögött és gúnyos megjegyzéseket tett! Egyszóval nagyon meleg helyzet volt. A „Shut Up”-pal kezdtünk, de nem tudtuk végigjátszani, botrányba fulladt. Volt ott három tuskó egy majommal, s nekik nem tetszett a zenénk. Igazi kemény fiúk voltak, Steppenwolfot akartak hallani! A zenekarban csak ketten ismertük a „Born To Be

mus szólamokon! A következő részben eljátszottam fejből a „Shut Up And Dance” ritmus szólamát, majd ezután az „Eat The Rich”-ét is! Tetszett neki! Azt mondta, gyakoroljak a bandával, mert még lehet belőlem valami! Olyan volt ez, mintha maga az isten szóló volna! Attól a pillanattól kezdve nagy lelkesedéssel gyakoroltam! Szükségem is volt rá, mert mind a zenekar, mind a Roadkill közönsége egyre többet követeltek! A második fellépésünkkor a ritmus szólamokat, a harmadikon pedig a vezető szólamokat kellett tudnom, még hozzá úgy, hogy

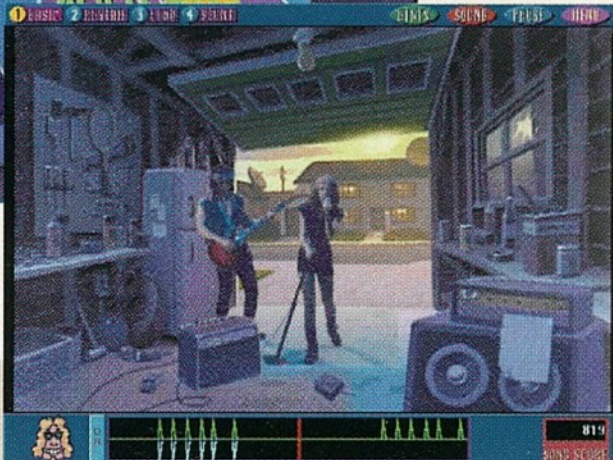
a műsor harmadik számában nem használhattam a sűgöt!

A harmadik fellépésen történt, hogy Tom Hamilton meghívott játszani egy Blues kocsmába! Engem, akinek gőze nem volt a bluesról. Kénytelen voltam részt venni a „Nail That Riff” második részében, ahol nyertem egy blues CD-t. Végigjátszottam a Chicago, a Texas és a New Orleans alapszólamait, majd bevágtam magam a mikrobuszba, és elrobogtam Snooky kocsmájába! Snooky nem volt túl barátságos, félmondatában célzott rá: nem hiszi, hogy nekem bármi közöm volna a blueshoz. Tom bemutatott az Aerosmith másik két tagjának, Bred Whitfordnak és Steven Tylernek, majd felküldtek a szűnpadra, a legendás Aceman mellé, hogy együtt játszunk velük! A Chicagóval kezdtek, nekem az alapot kellett játszanom, ami nagyon jól ment. A szám végén Whitford felszól, hogy vajon el tudnám-e játszani a ritmus szólamot is.

Kénytelen voltam. Ez így történt a Texas és a New Orleans esetében is, először az alapot gitároztam, aztán valaki mindig kíváncsi volt a ritmusra is. Azt hit-



Wild”-ot, ráadásul fejből kellett előadni! Szerencsére elég hamar belejöttünk, és óriási siker lett! A főtuskó elbőgte magát, úgy meghatódott! Ezután előadtuk a „What’s Your Name”-et. Az első szűnetben épp a pulnál álltam, amikor meghallottam, hogy Joey Kramer és Tom Hamilton az Aerosmith-ből rólunk beszélgettek! Joey azt mondta, dolgozzak a rit-



Dr Fame

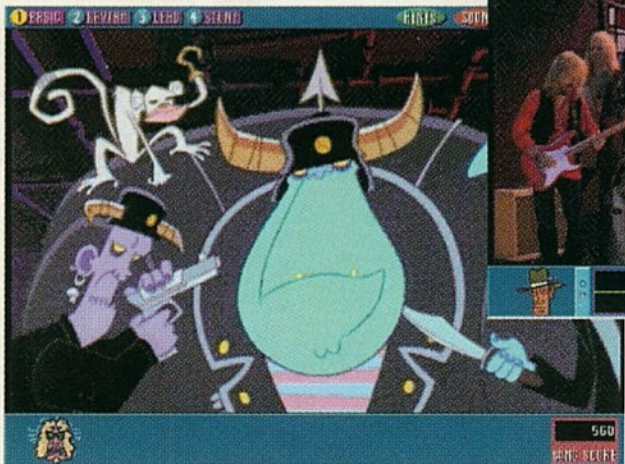
tonsági rendszeren könnyedén átjutottam. Odabent találkoztam Joe Perryvel, a zenekar szólógitárosával, és Chuckkal, aki hangmérnök és producer volt egyben. Egy vadi új számon dolgoztak, s azt akarták, hogy én is „belekontárkodjak”. Először a bevezető részt kellett előadni, ez nem volt nehéz, sűg nélkül is ment. Aztán jött a középső téma, Tyler előnekelte nekem, de képtelen voltam utánajátszani. Kirúgtak, de ennek megvolt az az előnye, hogy így szert tettem az ötödik CD-re, a „Walk On Water” egy kezdeti verziójára! Legalább ötször végigjártam csak azt a részt, amit Tyler „eldúdolt”, majd az egészet eljátszottam a szoba közepén. Csengett a telefon, Chuck volt az! Adott még egy lehetőséget! Minden ment mint a karikacsapás, a bevezető szakaszt fejből, Tyler szakaszát pedig elsőre tudtam, majd Perry szólójára „ráharmonizáltam” a záró részt. Annyira jó volt, hogy a srácok meghívtak az esti koncertjükre a Humongodrome-ba.

Hazamentem, s vártam Chuck telefonját, hogy mi lesz a műsor. Nem sokára fel is hívott, hogy a koncert két óra múlva kezdődik, a busz félóra múlva jön értem, és a műsor: „Dude Looks Like A Lady”, „Living On The Edge” és „Love In The Elevator”. Puff neki, pont az a három, ami még nem igazán megy. Elkezdődött életem leg-

hosszabb két órája!

Alig gyakoroltam 10-15 percet, amikor kopogtak az ajtón. Korán jött a sofőr – gondoltam –, de nem ő volt,

tem ezzel vége is van a fellépésnek, ám ekkor Whitford bekötötte a gitárját, és el kellett játszanom vele valamelyik lead szólómat, majd közvetlenül ezután Tylerrel egy másikat. Szerencsére használhattam a sűgöt, így sikerült nagyon jó benyomást tenni rájuk: azt mondták, tehetséges vagyok, és meghívtak a stúdiójukba az új számuk felvételéhez!



Otthon elhatároztam, hogy ezt nem szűrhatom el, ez életem nagy lehetősége. A „Nail That Riff” harmadik részében megnyertem az ajándék Aerosmith CD-t, amiről begyakoroltam a „Living On The Edge” és a „Love In The Elevator” ritmus szólómat, majd elhúztam a csíkot a stúdióba. A biz-

fogják lemondani. Borzasztóan éreztem magam, de el kellett menni velük, még ha tudtam is, hogy ez a koncertembe kerülhet. Egy iszonyú ótvar helyen játszottunk, valami öreg klubja lehetett. Ráadásul senki sem tudta, hogy egyáltalán ki szervezte nekünk ezt a fellépést, tisztára mintha az ördög jött volna fel a pokolból, hogy tönkretegye a ma estémet (a műsorvezetőnek egyébként nagy kucsmája volt, amelyből két helyes kis szarv kandikált kifelé)! Elkezdtek nyomni a „Shut Up And Dance”-et, de jó keményen, mert valami azt sűgta,

QUEST FOR FAME
IBM
486DX/33, 6 MB RAM, 10 MB
HARD DISK, SB, GUS, MOUSE,
DOS 6.0, WIN 3.1 VAGY WIN95

JÓ ÖTLETRE ÉPÜL, JÓ
MEGÍRT JÁTÉKPROGRAM.
(AZ EGÉSZ „TÖKJÓ”!!!)

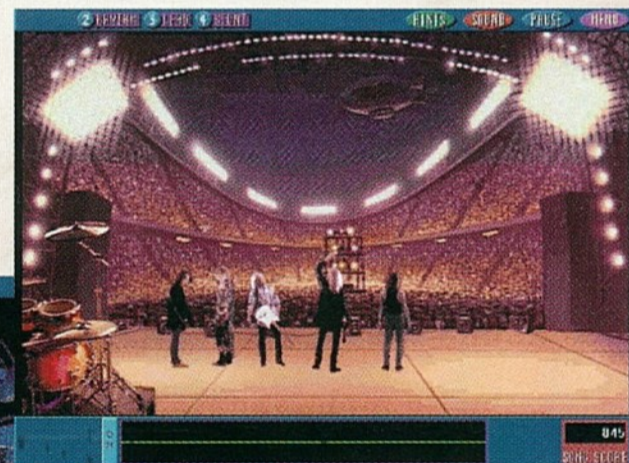
NEHÉZ ABBAHAGYNI
ÉS VÍZHÓLYAGOS
LESZ A KEZED

PC-X TOP

hogy csak úgy menekülhetek

meg innen, ha nagyon gyorsan „kiürítjük” a termet! Olyan tempóban játszottunk, hogy elsőre bele is zavarodtam, de másodjára már nem is kellett végigjátszani, a közepére mindenki elfogyott (egy süket tatát kivéve).

Rohantam ki az ajtón, be a mikrobuszba, nem indult. Azt hittem, ott helyben kapok agyvérzést! Óriási szerencsémre az Aerosmith busz sofőrje megtudta valahonnan, hogy hol kell keresnie, éppen akkor gurult arra, amikor szétrúgni készültem a mikrobusz oldalát. Mivel nem volt benne biztos, hogy én vagyok az, akit keres, két számrészletet is „kitekert”



nekem a rádióján, hogy pengessen el neki. Idegességemben az egyik csak másodjára sikerült. A busz egyenesen a bejáratához vitt, s amikor már azt hittem, semmi nem jöhet közbe, megjelent az ajtóban Chops Felton.

Nem tudom, ki volt ez az alak, sem azt, hogy került oda, de biztos, hogy egész életemben emlékezni fogok rá. Azt hitte, hogy ő húrozza a világot, s hogy csak is ő lehet az, aki aznap este az Aerosmith-szel játszani fog. Ádáz versengésbe kezdünk. Fogadkozott, hogy nem tudom utánajátszani nagyszerű csuklógyakorlatait. Legalább öt vagy hat különbözőt tudott, nagyon gyorsak voltak és nehezek. Rágondolni is szörnyű, mi történt volna, ha nem sikerül elpengetnem. De sikerült, így Chops barátunk kint maradt, én pedig bejutottam színpadra.

Csodálatos este volt! Együtt játszhattam az Aerosmith-szel egy stadionnyi ember előtt, akik mind engem ünnepeltek. A koncert végén óriási tűzijátékkal búcsúztunk tőlük. Hát, kisunokáim, így kezdődött a karrierem, s a többit már tudjátok.

TRF

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

MINDEN TÖRTÉNELEMEL KACÉRKODÓ EMBER TUDJA, HOGY A NÉMET HADITENGERÉSZET IGEN NAGY SZÁMBAN VETETT BE TENGERALATTJÁROKAT A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚBAN. NEM ILYEN KÖZISMERT AZONBAN AZ AMERIKAI TENGERALATTJÁRÓK TÖRTÉNETE, PEDIG NEKIK IS SZEREPÜK VOLT JAPÁN LEGYŐZÉSÉBEN.

SILENT HUNTER

A hajók és főleg a torpedóik teljesítménye az első években szinte siralmasnak mondható. Az első hajóink, az S vagy P osztályúak inkább már csak kiképzőhajónak megfelelőek. Kis tüzerő, lassú sebesség. Bezzeg a Gato! Az már nem rossz. Persze, ezen tengeralattjáró parancsnoklásáig hosszú és rögös út vezet.



A szerencsétlen sampannak már rég rossz...

A Base Menu hátterét tengeralattjárónk impozáns látványa szolgáltatja. Eddigi ténykedésünket a View Carrier menüpontban nézhetjük meg. Az óvatosabb játékosok a karrierjüket a Save Carrier segítségével duplikálhatják, és így kimenthetik.

A Start War Patrol választásával indul a móka. Megkapjuk a „vadászterületünket“, fegyverzeti jellemzőinket, és az elhasználható üzemanyagunkat is. Ezek után nincs más dolgunk, mint tengerre szállni.

A tengeralattjárót nem egy helyről kell irányítani. Egészen pontosan tíz állomást használhatunk, mindegyik egy-egy speciális feladatot lát el. A legelső, és egyben központi szerepet játszó hely a Controll Room. Innen lehet elérni szinte az összes másik helyet is.

A periszkópon keresztül irányíthatjuk hajónkat, ha periszkóp-mélységre (kb. 65 láb) süllyedünk. Ha ennél mélyebben vagyunk, a periszkóp használhatatlan. E mellé lehet behívni a TDC (Torpedo Data Computer) képernyőjét, ahol megjelennek a torpedó beállításához, célzásához és kilövéséhez szükséges adatok és műszerek. Természetesen az eredeti navigációs panel (sebesség, irány, mélység) is visszacsalogatható ide. Megszemléltethetjük továbbá a japán hajók képeit és adatait tartalmazó célazonosító füzetet. Ha van kedvünk és időnk, megkereshetjük, mit lövünk éppen szitává (vagy ki fog minket elsüllyeszteni). Ez szerintem inkább csak érdekesség, sok gyakorlati hasznát nem láttam – hiszen kinek van ideje ilyesmivel bíbelődni, ha nyakán a romboló. Mikor pedig elsüllyesztetem, a neve és az adatai úgymint megjelennek a naplómban. De azért aranyos.

A következő állomás a Target Bearing Transmitter nevet kapta. Nem kell megjedni, ez egy kombinált látcső/irányító rendszer. Ezzel tudjuk keresni a felbukkant hajókat, és a már említett TDC segítségével innen is tudunk tüzelni, persze csak ha a felszínen vagyunk. A legtöbbet használt állomás, legalábbis nálam az volt. Nem hiányozhat a hajóhid sem egy igazi hajóról. Ez nálam inkább csak nézelődés funkciót kapott. Sokkal fontosabb, sőt, merem állítani, talán az egyik legfontosabb hely a térképszoba. Itt kell kifundálni azokat a zseniális (legalábbis általunk annak hitt) útvonalakat, ahol hemzsegnek a japán hajók. A más szövetséges eszközök által észlelt ellenséges hajók adatai is megjelennek. Ezek az észleléstől eltelt idő múlásával egyre bizonytalanabbak, meg kell csillogtatni stratégiai és taktikai érzékünket; azaz ki kell találni, hogy hova a fenébe ment az a konvoj, és most hol van. Meg kell komponálni az elfogási útvonalat is, hiszen sok hajó gyorsabb a mi tengeralattjárónknál. Például az anyahajó-kötelek minden további hacacaré nélkül képesek 30-35 csomós sebességre. Ha akarjuk, a Torpedo Data Computer lehet önálló állomás is, aminek szint-

Az SSI és a Mindscape ezt a hiányosságot szándékozik kijavítani Silent Hunter című szimulátorukkal. Hogy maradéktalanul sikerült-e neki, azt majd az utókor dönti el, én mindenesetre el vagyok bűvölve. Hogy miért? Sok minden volt, ami „ellopott“ a felhők közül, és a tengerek mélyére cipelt.

Amikor megláttam a dobozát, a szokásos minimum hardware-igény látványából levontam az általam helyesnek hitt következtetést: már megint Pentium kell a normális futáshoz. Tévedtem, méghozzá jó nagyot! Kéretik kapaszkodni: egy 486 DX-2-n, 8 MB Rammal tökéletesen futott. A mai világban nem szokás úgy megírni egy programot, hogy a „minimum“ géppel is játszható legyen. Na, ha ez itt sikerült, másoknak, máshol, miért nem?

A jópofa intro után, amiből világosan kiderül, hogy nem jó dolog kekeckedni egy tengeralattjáróval, egy teljesen egérvezérelt főmenübe lépünk.

A legtöbb menüpont közismert, én egy különlegesre hívnám fel a figyelmet. A Sub Tour segítségével kívül-belül körbejárhatjuk a hajókat. Sok helyen rövid video is megjelenik a szöveg mellé.

A Single Missionnal egy küldetést hajthatunk végre, a Career Mennel pedig pályafutásunk újabb ragyogó napjait élhetjük át.

Természetesen Single Mission esetén változtathatjuk a dátumot, az ellenséget, legénységünk és az ellenség tapasztalati szintjét, és a légi fedezetet.

Ha a Career Menut látogatjuk meg, betölthetünk egy régi állást, illetve teljesen zöldfülű legénységgel kezdetünk egy újat.

YAMATO

tén nem tulajdonítottam különösebb jelentőséget. Periszkóppal szoktam támadni, mellérakva a TDC kis képernyőjét. Kiemelkedően fontosak a mérőeszközök. Életünk függhet például az akkumulátorok feltöltöttségétől. A merülési mélység is kritikus lehet, főleg sérült hajótesttel. A sebesség is irányítható, a haladási iránnyal együtt. Nem mindegy az sem, hogy mekkora a levegő oxigéntartalma, a fulladás elkerülése miatt. A vezérsíkokat mi nem irányíthatjuk, csak a merülés mélységét. Meglehetősen sok idő kell, míg a hajó hajlandó a víz alá bújni, amin úgy segíthetünk, ha vészmerülésre adunk parancsot. Ekkor hajónk teljes sebességgel és merülési fokkal száguld lefelé. A sűrített levegő ballaszttartályokat vezérli, ez így gyorsan fogyó eszköznek tekinthető. Soha nincs belőle elegendő. A Diesel-motorokhoz rendelkezésre álló üzemanyag-mennyiség is itt látható. Külön piros mutató jelzi, hogy mennyi gázolajra van szükség a bázisra való visszatéréshez. Illik betartani! Természetesen az iránytű és a sebességmérő sem hiányzik. Ha eltalálták hajónkat, akkor baj



A központi terem a tengeralattjáró agya...

van. Hogy mégis mekkora, azt a kárelhárító állomáson tekinthetjük meg, és általában meg lehet javítani. Az ehhez szükséges idő a legénység tapasztalatának növekedésével arányosan csökken. Természetesen vannak javíthatatlan károk is, amelyek befolyásolják a hajó további életét. Itt tekinthető meg a torpedóvető-csövek betöltése is. Ehhez szintén elég sok idő kell, de ez később csökkenhet. A háború folyamán megjelennek a légtér- és felszínfigyelő radarok. Először meglehetősen primitívek, de később nagyobb hatékonyságra tesznek szert. Egy-egy korai repülőgép-észlelés életeket menthet, látótávolságon kívüli konvojokat a nagyon hasznos felszíni radarral csíphetünk el. Végül a naplóban megtekinthetjük eddigi és a bevetést megelőző eredményeinket is.

A torpedók miatt kénytelen vagyok külön morogni. Az öreg Mk 10 torpedók még az első világháborúból maradtak ránk.

Kis hatótávolság, kb. 226 kg TNT robbanófej, csapódó gyújtó. Teljesítményüket nyugodt szívvel kritikán alulinak minősítem. Hiába teremtem meg a 90% feletti találati valószínűséget, megyek 1500 yard távolságra, öt torpedóból jó ha kettő-három talál és egy robban. Utódjai, az Mk 14-es torpedók sem javultak észrevehetően. Bár a robbanóanyag mennyisége 230 kg-ra növekedett és mágneses térerősségre robban, még ez sem az igazi. Tény, hogy az amerikaiak és persze a németek torpedói a háború elején elég gyatrák voltak. Viszont frusztráló, ha átküzdöm magam a romboló-fedezeten, kilövök négy torpedót az Akagi anyahajóra és egy, azaz egy darab robban. Ettől még persze az anyahajó vígan tovaúszik, a rombolók pedig rám rontanak, mert látják a gőzhajtású torpedók nyomvonalát. Az első normális torpedó, az Mk 18-1 csak 1943 októberében lesz bevethető, és a legjobb, az Mk 18-2-es 1944 augusztusától használható. Addig is szorgosan próbálkozunk, és noszogassuk a töltőket.

A tengeralattjáró rendelkezik még egy (esetleg két) 5 inches (127 mm-es) ágyúval. Ez ideális arra, hogy a szerencsétlen dzsunkákat a tenger fenekére küldjem, illetve a lángoló tartályhajókat kivégezzem. Komoly támadásra nem alkalmas.

A harc igazodik a tengeralattjárósok örök intelméhez: légy láthatatlan. Ebben a korszakban a hajók természetesen nem voltak képesek sokáig a víz alatt mozogni. Inkább csak vész helyzetben és támadáskor merültek le, egyébként Diesel-motorjaikkal a felszínen hajóztak, és töltötték fel az akkumulátorokat. Kereskedőhajókat nyugodtan támadhatunk felszínen,

ha csak nincs felfegyverezve, nem bánt. A rombolóktól igyekezzünk nagy távolságot tartani, mert halálos vízbombákat szórnak. Ha jön feléd, vészmerülés 200 láb mélyre vagy még mélyebbre. A merüléssel is vigyáznod kell, mert sérült hajótesttel kisebb mélységen roppan össze a tengeralattjáró.

Szintén ez a teendő, ha egy japcsi bombázó támad meg. Ha szerencsésen talál el, még el is tud sülyeszteni, arról nem is beszélve, hogy rád vezeti a rombolókat. A repgépek radaron való észlelése után sürgősen meneküljünk.

Talán a legfontosabb a jól megtervezett és kivitelezett támadás. Ez nem is olyan egyszerű, mint hinnénk. Inkább egy sokismeretlenes egyenletre hasonlít, melynek végeredménye meglehetősen kétséges. Ha negatív, meghaltunk. A tervezésnél figyelembe veendő: a konvoj sebessége, iránya, kíséretének sebessége, iránya, erőssége, harcmodora. Ezenkívül saját sebességünk, irányunk, fegyverzetünk. Fontosak még az időjárás viszonyok is, értelemszerűen sötétben vagy ködben könnyebb dolgunk van. A sötét éjjeleken a kivilágított hajóhidak teszik láthatóvá az ellenség hajóit. Ezek nem hallottak az elsötétítésről? Meglepő. Szóval, ha mindent bekalkuláltunk és kiszámítottunk, támadás. Lehetőleg a rombolókkal ne kekeckedjünk.

A cirkálók, csatahajók, anyahajók és kereskedelmi hajók nem nagyon szoktak vízbombákat alkalmazni, tehát a szoros támadáshoz menjünk a víz alá. Ágyúik azonban vannak, és ha észrevesznek a felszínen, minden gond nélkül szitává lönek. Ha már közel van az ellen, kb. 2000 yardról mehetnek a „halacsák”. Vigyázat, 500 yardnál közelebbi tüzelés esetén nem tudják élesíteni magukat és nem robbannak! Ha kilőttük a torpedókat, vészmerülés, mert a rombolók biztosan nekünk esnek. Ha ép a hajótest, akár 300 lábig is lemerészkedhetünk. Ebben a mélységben persze elég egy kisebb sérülés egy közeli bombatalálattól, és roppan a hajótest. A torpedók általában



Csak szépen, csak lassan / hogy senki meg ne hallja...

túl korán robbannak, befulladás vagy mellémennek. Ha valahogy mégis eltalálja a hajót, az sülyedést, de inkább csak sérülést okoz. A sérült hajó lassabb, ezért könnyebb kivégezni is. De csak óvatosan!

Nos, ennyi segítség után remélem mindenki jól fog szórakozni a játékkal. Nekem tetszett, és ha addig élek is, megtorpedózom a Yamatot!

Trau
(trau@enet.hu)

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

RAY BRADBURY'S THE MARTIAN CHRONICLES

MIKOR EZEN SOROKAT ÍROM AZON TÜNÖDÖM, HOGY ABBÓL A KOROSZTÁLYBÓL, AKIK ITTHON A LEGTÖBB CD-ROM-OT VÁSÁROLJÁK, VAJON HÁNYAN TUDJÁK, HOGY KI IS AZ AZ ÜRIEMBER, AKIT ÚGY HÍVNÁK: RAY DOUGLAS BRADBURY.

Ki lenne: amerikai novellaszerző, esszéista, forgatókönyvíró és költő a „nagy vízen túlról”, aki szerzte a világon legalább olyan ismert és elismert, mint Isaac Asimov, Robert Sheckley, Stanislaw Lem vagy Frank Herbert. Itthon az átlag Sci-Fi olvasó nem ismeri őt és esetleg azokat sem, akiket felsoroltam (bár ezt köteve hiszem). Ez talán nem is olyan nagy csoda, hiszen tudtommal az elmúlt húsz évben nem sok olyan könyv jelent meg, mely munkáiból közölne. Mikor anyaggyűjtésbe kezdtem az 1940-es évek elején publikálni kezdő szerzőről (aki mára az amerikai science fiction nagy öregjének számít), csak az 1970-es(!) években kiadott Galaktikákban leltem néhány novellájára és pár életrajzi adatra. Ezzel ellentétben a közelmúltban vetítette a TNT (és a hazai HBO) az 1953-ban megjelent „Fahrenheit 451” című novellájából készült filmet, mely egy totalitárius államról szól, ahol az írott szó tiltott és üldözendő, de néhány „lázádo fanatikus” teljes literatúrai és filozófiai műveket tanul meg, hogy legalább szóban továbbadhassa azt.

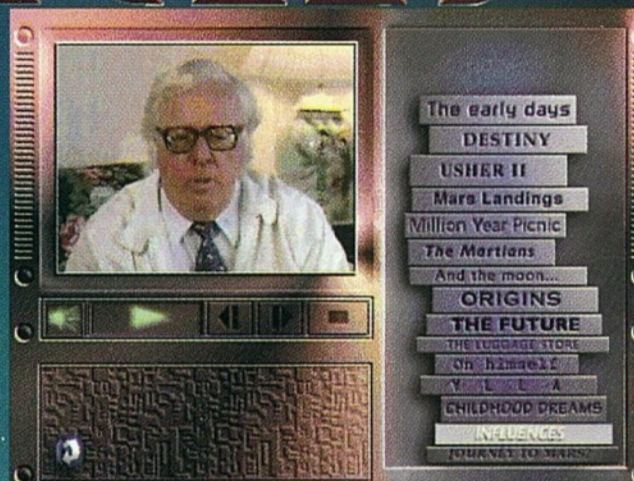
Mikor Bradbury egyik legismertebb művét, a Marsbéli Krónikákat publikálja – melyet a jelen cikk tárgya, a Simon & Schuster kiadásában megjelent CD-ROM is feldolgoz –, 1950-et mutatnak a naptárak. Angliában érdekes módon „The Silver Locusts” néven jelenik meg a mű. Ekkoriban a Sci-Fi filmek készítői számára az űrhajó egyenlő a rakétával, belsejének ábrázolásához pedig elegendő egy fémfalat kiverni hatalmas szecsekkel, az előtérbe néhány villódzó fényű „Frankenstein rádiót” állítani, illetve a színészeket idétlen kosztümökbe bújtatni. Ebben az időben jelennek meg olyan tudományos-fantasztikus mozi klasszikusok, mint a „Világok harca” (amelynek zenéjét még mindig szívesen hallgatom – Mr. Chaos), vagy a „Forbidden Planet”.

Szó nincs még villódzó fénykardokról, színes hologramokról vagy fuvólán játszó, városnyi méretű űrhajón, a világűrben száguldozó űrhajóskapitányokról. A Marsbéli Krónikák egy társadalmat mu-

tat be (érdekes párhuzamokat lehet felfedezni közte és az 1950-es évek Amerikája között): a félelmet az atomháborútól, a könnyebb élet utáni vágyat, a rasszizmus és a cenzúra elleni reakciókat, a különböző politikai erőkkel szembeni rettegést. Ebből is látszik, hogy nem a mai idők népszerű, „limonádé” Sci-Fi-je.

Tulajdonképpen nehéz dolgom van, ha úgy akarok beszélni a CD-ről, hogy közben ne lőjem le a poénokat. Maga a játék nem más, mint egy Windows alapú, amolyan lépésről-lépésre, kis információ mozaikokból a lényegre feltáró kaland. A keretet a történethez Ray Bradbury műve adja. Aki olvasta, valószínűleg nagy élvezetet talál majd a játékban, aki viszont nem, félek tőle, érdektelenül átsiklik majd a kissé víziószerű grafikával, igényes hanghatásokkal megvalósított játék felett. Elvezetett hallgattam az átvezető grafikák narrátorát, aki olyannyira ékes angolsággal adja elő mondandóját, hogy nem is hiányzott a kísérő feliratozás. A Quick-Time formátumú video mind PC-n, mind Mac-en lejátszható (akárcsak az egész CD), de a megjelölt minimál konfigurációban szereplő adatok ellenére csak négyszeres sebességű CD-ROM drive esetén nyújt élvezhető sebességet. Kellemes meglepetésként ért, hogy a CD-n hosszú interjú található a szerzővel. Kissé meglepő, hogy a belső borítóján megtalálható a játék teljes végigjátszása, egészen az utolsó feladatig.

Végezetül annak ajánlom, aki a szépirodalmi művek megértéséhez megfelelő angoltudás birtokában van, illetve ismeri és rajong a korai 50-es évek Sci-Fi műfajáért.



Interjú Ray Bradburyvel...



Marsi tájkép...

Sam. Joe



„Már akkor is volt” teleporter...

STAR TREK

DEEP SPACE NINE

HARBINGER

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

A „STAR TREK“ EREDETI SZOROZATA ÉS A „NEXT GENERATION“ UTÁN, A „DEEP SPACE NINE“ SEM KERÜLHETTE EL SORSÁT, ÉS PC-S JÁTÉK KÉSZÜLT BELŐLE. (SAM. JOE LEGNAGYOBB ÖRÖMÉRE – A SZERK.)



tt, ahol a Föderációs űr és a Gamma Kvadráns találkozik, fekszik a Mély Űr Kilenc űrállomás. Az eredetileg cardasiai – ejtsd „kardassziai“ – létesítményt, most a bajori – ejtsd „bédzsöri“ – kormány és a Bolygók Egyesült Szövetsége együtt felügyeli. Az egyetlen ismert, stabil „wormhole“ mellett lévő állomás az Alfa Kvadráns új kereskedelmi és politikai központjává vált. Ide rendelték ki a Föderáció egyik „Első találkozás“ specialistáját, akit a játékos alakít.

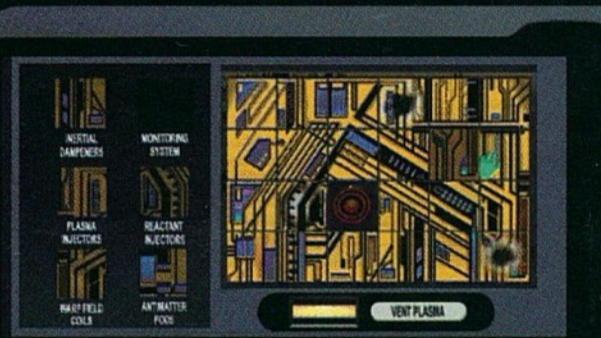
Már a megérkezés sem zajlik simán, nem elég, hogy egy erős plazmaviharba kerül a „runabout“-unk – ami kis méretű, de csillagközi utazásra alkalmas hajótípus –, de mindenféle provokáció nélkül, apró, ismeretlen hajók támadnak ránk. E két inzultus eredménye, hogy majdnem otthagyjuk a fogunkat. Az utolsó pillanatban az állomás vonósugarat bocsát ránk, és ezzel megállítja eszeveszetteen hánykolódó „irányított becsapódásunkat“, aminek maga az állomás lett volna az utolsó célja.

A DS9 biztonsági főnöke siet segítségünkre, ugyanis egy kis, a hajó burkolatán vágott résen egyszerűen „beszivárog“ a „runabout“ belsejébe. Persze Odo könnyedén megteheti, hiszen egy alakváltó faj tagja. Felhívja figyelmünket arra, itt az ideje, hogy közös erővel takaréokra tegyük a hajónk energia-rendszerét, mielőtt az egy látványos robbanás kíséretében az örök vadászmezőkre juttat bennünket. A vezérlőpulton kézzel kell kicserélnünk – miután a túlhevült plazma hűtését bekapcsoljuk – a jól láthatóan sérült „isolinear“ chipet.

A pofonegyszerű puzzle megoldása után rögvést az állomás vezérlőtermébe érkezőnk a „transporter“ segítségével. Találkozunk az állomás legmagasabb rangú tisztjeivel, Sisko parancsnokkal, Kira és Dax őrnagyokkal. Akik vonzódnak az egyenruhát viselő nőkhöz, most örülhetnek a találkozásnak.

Itt nem sok időnk marad a csevelyre, mert a „runabout“-ot megtámadó kis izék hamarosan az állomásnak esnek. Mint jól kiképzett fegyverforgató tisztnek, nekünk is feladatunk, hogy mósresre tanítsuk a támadókat.

Természetesen sikerrel visszaverjük a támadást, és mint helyi érdekű hős nekiláthatunk a feladatunk elvégzésének. Mint az sejthető, a folytatás nem más, mint számtalan más játékból már ismert stílusú, információ-gyűjtéssel egybekötött mászka, a plazmavihar miatt kiürített, és ettől meglehetősen néptelen állomás. Itt fellelhetünk olyan híres helyeket, mint Odo irodája, találkozhatunk olyan figurákkal, mint a ferengi Quark. A játékhoz elengedhetetlen az angol nyelvtudás legalább olyan szinten, mint ami egy „DS9“ epizód meg-



Puzzle, 2-től 4-éveseknek...

értéséhez is kell, ugyanis a játékban feliratozás bekapcsolására nincs mód.

A papíron mellékelt

leírás kissé hiányos, olyan „elhanyagolható“ információt, mint hogy a játék folyamán az állomáson „M“-et nyomva térképet kapunk, csak a CD-n rejtőző „readme“-ből tudhatunk meg.

Az az óriási lelkesedés, amivel kézbe kaptam a program dobozát, sajnos nagyon hamar alábbhagyott az installáláskor. A kétszeres sebességű CD-ROM jó 6-7 percig másolt valamit a winchesteremre, miközben a képernyőn mindenféle magyarázó szöveget mellőzve ácsorgott az install képernyő. Az intró 256 színben pompázva indult, és csak reménykedhettem, hogy a játék legalább sebb lesz. De nem. Az intró digitalizált részei a bűn ronda és a tűrhető képminőség között ingadoztak, a renderelt részek is igen furcsa színekben tündölköltek. A puzzle résznel – melynek bonyolultsága talán egy kiscsoportos ovist le is köt – az egér időnként elfelejtette mozgatni a pointer, később a 256 színű renderelt helyszínek közötti közlekedés is fájdalmasan sokáig tartott, az animációk sebességéről már nem is beszélve. A csatajelenet előtt közel 50 másodpercig tölt valamit a CD-ről a kétszeres CD-ROM! Fel nem fogom, hogy mitől kell egy ilyen felbontású és színmélységű valaminek atomerőmű a normális futáshoz!? Ha már a „Star Trek“ feldolgozásoknál tartunk, a „Next Generation, Final Unity“ hajlandó volt teljesen normális sebességgel működni, 65000 színnel, hasonló minőségű digitalizált hangokkal, ugyanezen a DX4/100-as, PCI Diamond S3-as, 16MB RAM konfiguráción. Vajon ott miért nem telt el majdnem egy egész perc az elkiáltott „Now“ és a tényleges akció között? El sem merem képzelni, hogy azon a konfiguráción, amit a program minimálisnak megjelöl – DX2/66, 8MB RAM, 10MB HDD, VESA S-VGA –, milyen sebességgel mehet.

Az már csak „hab a tortán“, hogy valahogy nem sikerült eltalálni a renderelt helyszínek palettáit, olyan érzés kerülgetett, mint amikor egy kigyerek a kifestőben zöldre keni az eget, pirosra a kiskutyát és barnára a nagymamát. A lényeg látszik, de valahogy nem az igazi. Csak nem arra gondoltak, hogy amin az emberek „Star Trek“ logót látnak és szép a doboza, azt megveszik?

Amire viszont nem lehet panasz, az a digitalizált hangok minősége. Mint a „Final Unity“-ben, itt is az eredeti sorozat színészei kölcsönözték hangjukat.

Osszefoglalva, a „Harbinger“ annak való, aki elkötelezett „Star Trek“ hívő, Sparc Workstationje van otthon és színvak. A hírek szerint a „Hírívő“ – sacc/kb. ez a „Harbinger“ – egy sorozat első tagja, amit hamarosan követ majd a legújabb „Star Trek“ sorozat, a „Voyager“ feldolgozása. Nagyon szeretném, ha az olyan jóra sikerülne, mint a már fent emlegetett „Final Unity“.

Sam. Joe



Ahol a döntéseket hozzák...

3D Akció**GAME-PORT**

VAN EGY NAGYON ROSSZ HÍRÜNK: MEGJELENT A DUKE NUKEM 3D VÉGLEGES VERZIÓJA. HOGY EZ MIÉRT ROSSZ HÍR? MERT LEHET, HOGY EMIATT NEM JELENÜNK MEG A JÖVŐ HÓNAPBAN (CSAK VICC!!!), MERT SE TRF-ET, SE SÜTIT, SE ENGEM NEM LEHET LEVAKARNI A GÉPRŐL...

DUKE 3D

Nem várhatunk tovább, muszáj közreadnunk Duke Nukem-es gondolatainkat. Mire e cikk megjelenik, valószínűleg már idehaza is kapható a végleges verzió (az Ecobit – Tel.: 322-9202 – magyaráítja a kézikönyvet, sőt a dobozt is, így aki “nem beszélni angol”, az vegye meg ezt), így a közreadott cheatek, elméledések és tapasztalatok immár előben is kipróbálhatók...

A teljes játék kinézete alaposan megváltozott a shareware-éhez képest, bár a nemrég kiadott, www.idg.hu/pcx/programok.htm-ról is letölthető 1.3d verzióhoz képest már nem annyira. A pályák és szintek fantasztikusak – hál’ istennek messzi van még a vég, így sokáig tart a mámor. A vadí új fegyverek is tetszetősek, s bár más jellegűeket vártam, kedvesek a szívemnek. Aki most leírást és végigjátszást vár, annak csalódást kell okoznunk: kizárt dolog, hogy mind leírjam, hol találd a második pálya piros kulcsát (megányi telefonhívás jött: a bárban, a pult alatt, egy kis ajtó mögött!), hogyan kell kilőni család nélkül a nagy monsztert a szint végén, hol vannak titkos helyek... A Duke épp ezért jó: bár sok cheat van hozzá, mégsem teljesen lerágott csont, minden játék indítás után találok újabb és újabb meglepetéseket (na jó, akik még csak most “izzanak rá” a Duke-ra, azok számára helyt adunk egy kis cheatnek és titkos helyeknek is).

Azt viszont elárulom, hogy milyen állati jók az új fegyverek. A shareware pályákon ugye a hatos gomb megnyomásáig jutottál, ezen volt a pipe bomb, amit helyes kis távirányító detonátorral aktiváltál (ugye tudod, hogy ha letettél egy bombát, és megint 6-ost nyomsz, újabb és újabb bombákat szórhatasz el?).

A “hetes fegyver” a Shrinker Ray (kicsinyítő sugár). Ezzel a funkcióval már találkozhattál két eddigi pályán is, ahol egy zöld fény apró törpévé varázsolt, s csak így tudtál átjutni az egyik szűk alagúton. Ezt teszi a Shrinker is: a kilőtt zöld sugár miniatűr manócskává alakítja az eddig vadul lődöző ellenséget. Eztán már nincs más dolgod, mint eltaposni a manót. Durva megoldás, de meg kell hagyni, poénos.

A nyolcas gomb lenyomására izmosabb eszközzel, a Devastatorral apríthatjuk a pimaszkodókat. Rettenetes tűzerejű, robbanó lövedékekkel teríti be a látómezőt – az eredmény hasonlít egy nagy tál, kiborított, túlfőzött pörköltözhöz. Nem ajánlatos túl közel állni a célponthoz, mert a robbanás levesz a te életerőből is!

“Kilencedik legyen az sorban”, ha intelligens módon kívánsz harcolni. Emlékszel a harmadik pályán megjelent infravörös érzékelővel ellátott robbanótöltetekre? A Lazer Trip Bombokat most te magad helyezheted el a falakon, s az eltévelyedett báránykák így hamar megtérnek az örök legelőkre.

Elmés, de meglehetősen haszontalan szerkezet a Freezer (“nullás” fegyver), amely jéggé dermedti a színen tartózkodókat.

A töltet visszapattan a falakról is, így vaktában eleresztheted – vigyázz, ez is ártalmas rád, s ha nem is fagysz meg, de legyengülsz... A mirelit harcok egy idő után olvadásnak indulnak, majd felébredve a hibernációból újra erejük teljében támadnak.

Ami az ellenfeleket illeti, meg kell mondjam, hátborzongatóak. Elsőre ne éjjel játszd! Akadnak cápák, automata robotok, nyálkás, zöld lények, amik az arcodra ugranak (uff, Aliens!), izmos pajtikák golyószórával... Ahogyan haladsz előre a pályákon, még a könnyebb fokozatban is “kicombosodik” a Ctrl-t nyomogató ujjad. A harmadik szint első pályáit (kettes nehézségi szinten) majd’ fél óráig játszottam, és jó néhány helyen gondolkodnom kellett, merre is tovább. Fantasztikus, mennyire jól elkészítettek a pályák, tökéletesen realizáltak.

Nem jártatom tovább a számat, mert inkább tovább játszom a harmadik epizódot, és átadom a szót sorstársaimnak, akikkel hálózatban is “djúkoztam”.

TRf, The Lame Monkey:

Mindig is szerettem a társasjátékokat, legyen az kártya, táblás vagy számítógépes. Az újkori Doomot is nagyon kedveltem társas formában, hálózatban játszani, akár Giraffe-fal kooperatív (kommandó style), akár bárkivel Deathmatch formájában. De itt van a legújabb kori társasjáték, melynek neve Duke Nukem 3D shareware. Ez teljesen más! Itt lehet guggolni, ugrani, repülni, robbantani, falra mászni, felhőkarcoló titkos ablakból láthatatlanul rakétákat löni, elbűjni a klozet tetején s felrobbantani az “ártatlan” kézműsöket, satöbbi. Ez egy nagyon aranyos játék... volt. Igen, múlt időben kell róla beszélnem, mert megjött a legeslegújabb kori társasjáték. Neve: Duke Nukem 3D – teljes verzió, úgyhogy most mennem kell. Sziasztok... Chaos, kész vagyok, mehetünk tovább, nyomd meg a Pause-t...

Zong, The Ripper:

“Damn I’m good”. Már szinte természetesnek vettem e dumát a Júpi-Duke darabokra robbanása után. Sietve beindítottam a Jetpacket és lerepültem a párkányról. A maradványok közül kikörtörtam a Chaingun töltényeket és folytattam a félbehagyott töltényszerző körutat. Közben rápillantottam az eredményjelzőre: 9-7 az én javamra. Megnyugtató előny. Hirtelen a rakétavető vészjósló hangja hallatszott. Szinte ösztönösen “oldalra rántottam” Duke-omat, de már későn. A becsapódó rakéta után már csak cafatok maradtak belőlem. Amekkora szerencsém volt (van, lesz), pont a még füstölő Bazooka csöve elé rakott a gép. Nem voltam hosszú életű. #?#!Shit!#!?#! Már egálban is vagyunk! Megint el fogom veszteni a tízes meccset?!

Júpi, The ZongBuster:

Hálózatban! Csakis úgy! Máshogy el sem tudom képzelni. Összeülni a legjobbakkal és nyomulni egymás ellen. Elfelejthetjük a halálra unt gépi logikájú támadásokat, a lassú és egyhangú ellenfeleket, mindent. Teljesen új élmény, új szabályok és taktikák. A legjobb pillanatok: szteroiddal az égig nyomatva Duke-ot RPG-vel vagy Chaingunnal akcióba lendülni. A szerencsétlen megtámadott, amennyiben mégis észrevesz, maximum egy villámgyors, elmosódott alak körvonalaira emlékszik vissza mielőtt cafatokká szakad. A másik taktikám: csendben figyelni barátunk ténykedését, miközben egy alattomos RPG-től fél, buzgón rászalad egy rakás “ajándék” Pipe bomba. Extra élvezet víz alatt és levegőben harcolni, nézni egymást úszás és repülés közben. Hálózatban nincs biztonság soha és sehol (csak a profizmus segít), mert 200%-os élettel, 100-as páncéllal, egy orvoságos ládával akár három másodperc alatt is “Piece of cake” az eredmény. Megunni? Abba hagyni? No way...

El Capo, The Blond Death:

Amikor Chaingunnal rohantam Zongnak, akinél “csak” RPG volt, 10 másodperc után már azt vizsgáltam a falon, hogy mit ebédelt aznap (az ölmon kívül). Aztán ott van az a felejthetetlen eset, mikor Júpi találomra belőtt az ablakon néhány töltetet. Sajnos ott helyben szörnyethaltam. De a sok jó mellett van rossz is: átírt User.Con-nal (például a pisztoly 500-at sebez) befagy a hálós játék, így nem tudtam megszívni Zongot...

Mr. Chaos, The Devostator:

Hát, háttal ugyan nem kezdünk mondatot, de háttal álló emberre sem lövünk. Kivéve a Duke-ban. Itt szabad, sőt kell! Kedvencem a Shrinker: olyan aranyos picikekre összezugorítja a malacképű, duplacsöves barátaimat, hogy elég egy gyors mozdulat, és máris palacsintává lapul a mókuci kemény csizmám talpa alatt. Ja, hogy ez a Newlocal volt? Sebaj, külön élvezet... TRf egy mocskok, mindig elbűjlik a polc tetején, és onnan nyomja az arcomba az RPG-t... Eddig abszolúte “némber van” volt a Doom II, de sajna lecsúszott a második helyre: a Duke látványosabb, izgalmasabb, jobb a hangok, szóval rulez. Nemcsak afféle állandó rohangálás közben lövöldözünk, hanem óvatosan becserkészünk TRf-et, nekinyomjuk a hátának a duplacsövűt, átküldünk a hálón egy “TRf is dead in a minute” szöveget, majd megnyomjuk a Ctrl-t.

3D

DUKE NUKEM Full Version

Newlocal, The CheatMachine

Kedves Gyerekek, ma esti mesénk egy csúnya bácsiról szól, aki megberheli más emberek fáradalmas munkáját, és sok-sok kisgyerek szórakozását tönkreteszi. Töltsétek be egy egyszerű szövegszerkesztőbe a User.Con nevű file-t (előbb érdemes róla biztonsági másolatot készíteni), e config file adja meg többek közt, hogy milyen fegyver-, élet-, ellenség-típus, milyen értékekkel bír. A bejegyzés sorok a következőképpen néznek ki: "Define xxxx yyyy". Ebből a módosítandó érték az yyyy. Azt, hogy mit módosítunk, az xxxx angol nyelvű szöveg tartalmazza (ne változtasd). Íme néhány tipp, a többi kísérletező kedvetekre bízom:

Camerasdestructable: YES – a kamerák lelőhetők

Maxplayerhealth: 999 – életerő növelése

Pistol_weapon_strength: 999 – a pisztoly lövésereje megnövelve

Pigcopstrength: 1 – a malactestőr ereje (1... hehehe...)

Sharkstrength: 1 – a cápa ereje

Pipebombradius: 2500 – a bomba robbanási sugara

Jetpack_amount: 9999 – a jetpack maximális használati ideje

Módosíthatóak még a játék szövegkiírásai is, ahol a szöveg játékbeli hivatkozási számát nem kell módosítani, csak a szöveget, ami maximum 64 nagybetű lehet és nincs ékezet. Íme egy példa:

definequote 5

GIVING EVERYTHING!

definequote 5

MINDENT MEKAPSZ!

A pályák nevei is átírhatók: Ahol az első két szám az epizód és a szint száma, majd a szintet meghatározó file, a szint paraméterei (idők) és végül a szint neve következik, ami nem nagyon lehet több, mint 13 nagybetű, ékezetek itt sincsenek

definelevelname 0 0 E1L1.map 01:45 00:53 HOLLYWOOD HOLOCAUST

definelevelname 0 0 E1L1.map 01:45 00:53 HOLLYWOODI HALOTTAK

Végül megemlíteném, hogy a Gravis tulajdonosok a játék alatti midi zenéket is kicserélhetik, tetszőleges, 72,000 byte-nál nem hosszabbra. És ha már zene: igen, a hangmintákat is ki lehet cserélni, bármilyen hangkártyán. Ezeket a módosításokat már csak azoknak ajánlom, akik valamennyit értenek a géphez, a programozáshoz, és nem félnek órákon át próbálkozni, újra installálni, turkálni a User.Con-ban és más .Con állományokban.

Duke@Home.Page.Com:

Három érdekes Duke Home Page az Interneten (további ezeket találsz, ha rákérselek a "DukeNukem 3D"-re):

www.1.usa1.com/~skrewdri/duke/duke.htm, www.3drealms.com, www.harvestcomm.net/personal/corr/duke3d.htm

Lotsa' Cheatez :

Ha valaki még nem hallotta volna:

DNSTUFF: összes fegyver, kulcs és ammo

DNITEMS: összes cucc és kulcs

DNCASHMAN: a Space-re pénzt dobál mindenféle

DNKROZ: isten mód

DNSCOTTYxy: x epizód y levelre ugrik (???)

SKILLx: a nehézségi szintet állítja

DNHYPER: szteroidot nyom az agyadba

DNMONSTERS: az ellenfeleket kapcsolja ki/be

DNCLIP: falakon átmászkalás (vigyázz vele!)

Haszontalan kódok:

DNCOSMO: Apogee Cosmo hirdetés

DNALLEN: Apogee Major Stryker hirdetés

DNBETA: aszongya: „Pirates suck“

Secret Places: Level 1

Hálózatban játszva megengedhetetlen, hogy ne ismerd a titkos helyeket, fegyvereket! Mivel elsősorban az első pálya klassz hálózatozásra (mi legalábbis nagyon kedveljük), ezt vésztük ki:

A mozi előtti tér sarkában állj rá a dobozra, onnan fel a párkányra, innen be az ablakon. A szoba végében nyomj rá a plakát-ra is – sokszor kell efféle helyeket megvizsgálni, néha épp e mögött van a megoldás). A szoba túlsó felén lévő ablakán menj ki, ott a párkány végén találsz életerőt. Ha a dobozról, majd a párkányról nem az ablakon mászol be, hanem a másik irányba fordulva felugrasz egy feljebb lévő párkányra, ott egy RPG-t találsz (ez van máshol is, de ezzel kilőheted a mozi bejáratánál, baloldalt lévő alakot és a falat is, így könnyebben bejutsz a mozi előcsarnokába). A moziban a vetítógép tetején van életerő, majd kinyílik egy ajtó – vigyázz, vannak benn (plusz egy RPG)! A mozivásznat lödd ki RPG-vel, mögötte van muníció. Az itt talált jetpackkel menj ki a mozi bejáratához, és a pálmafa fölött szállj be az ablakon – minden fegyver itt van! A mozi hátsó kijáratánál jetpackkel szállj fel, amíg csak tudsz (marha sokáig), lödd ki a két robot-ágyút, és szedd fel az ajándékot! A pálya vége felé, a játéktérben játsz a Duke Nukem géppel, a kinyíló kis ablakban Holo-Duke van. Mielőtt felmennél a játéktérbe, a liftnél lévő szemetesre nyomj egyet, mássz fel rá, és ugorj fel a sarokban kinyíló kabinba. A végében, a szözi tetejénél balra fordulva találsz elsősegély csomagot. Ugyanitt lödd ki a ventilátort, és mássz be, innen átjutsz a mozigéphez. A mozi "büféjében" használd a pénztárgépet, jobboldalt, felette kinyílik egy rekesz, szállj fel ide is, vagy csak nyomj egy space-t a rekesz alatt állva, és liftezz fel.

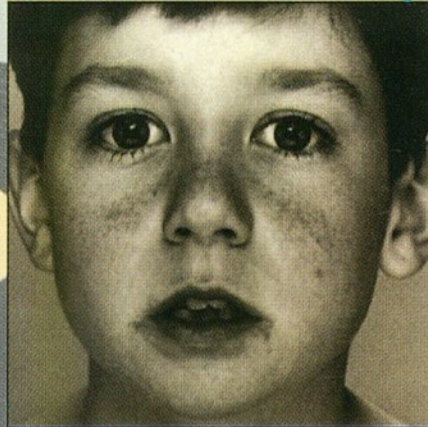


MUSIC CITY**PREMIER**

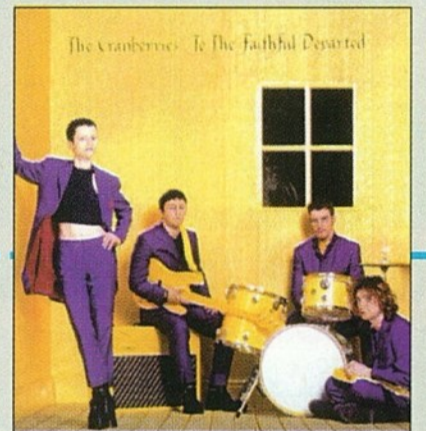
MUSIC CITY

DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI**BAD RELIGION - THE GRAY RACE (SONY MUSIC)**

A sajtóanyag szerint a Bad Religion alternatív zenét játszik. Bevallom őszintén, ellenkeznek ezzel a kijelentéssel, ugyanis gondosan végighallgattam a lemezt, amely kellemes rock-zene volt. Sehogy sem akart beférni az általam alternatív-nak gondolt zenei irányzatok közé. Pedig általában az átlagos alternatív zenekarok depressziója megriaszt, de a Bad Religion mégis elszórakoztatott.

**THE CRANBERRIES - TO THE FAITHFUL DEPARTED****(POLYGRAM)**

Ezek az áfonyák bizony ugyanazok az áfonyák, akik világhírré vitték Írországot, tucatnyi művészt kényszerítve arra, hogy utánozni próbálja őket. Ellenben a The Cranberries utánozhatatlan, egyedülálló és változatlanul az alternatív zene zászlóshajója, amely egy tisztább, szabadabb, erőszakmentesebb világot festi szemünk elé. Csak sikerüljön nekik!

**DOLÁK-SALY RÓBERT - ŐSKOR (POLYGRAM)**

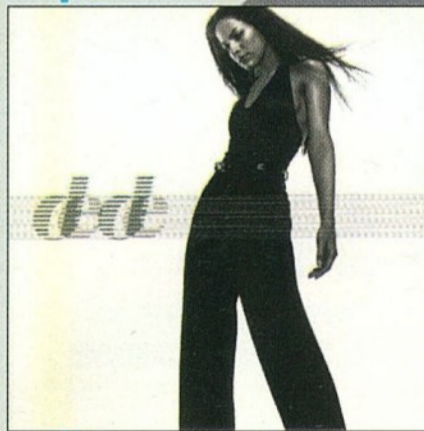
Nagyon érdekes zenei világba csöppentem gimnazista koromban. Történt ugyanis, hogy a gimiben, ahova jártam, fellépett a DSR Band, azaz Dolák-Saly Róbert egy szál magában. Invenziós, igazi értelmiségi zenét játszott, amely egészen 1996-ig megakadályozta őt abban, hogy saját szólólemeze jelenhessen meg. Most azonban itt a lemez, amely még mindig invenziós, értelmiségi zene.

DOLÁK-SALY RÓBERT**ŐSKOR**

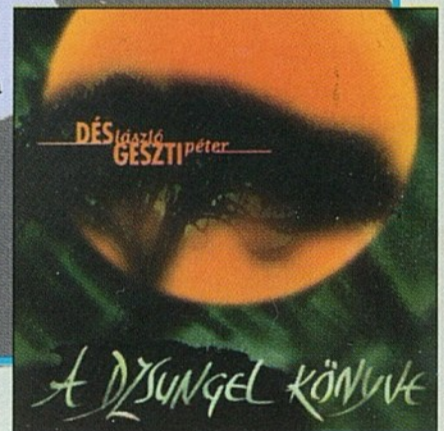
Most azonban itt a lemez, amely még mindig invenziós, értelmiségi zene.

DE DE - TBA /TOTALLY BOMBASTIC**ANECDOTES/ (SONY MUSIC)**

Furcsa érzés fogott el a lemez hallgatása közben: nehezen tudtam elképzelni azt, milyen lehet egy svéd lány, amint rappel. Mindenesetre, egy dolog biztos: ezentúl sem leszek kimondott rap rajongó. Mondom ezt annak ellenére, hogy a lemez nem rossz, csak valahogy olyan, mint amikor eskimók magyar népdalokat énekelnek. Ennek ellenére, amikor a lányka pop és dance irányba megy, még tetszik is...

**A DZSUNGEL KÖNYVE (BMG)**

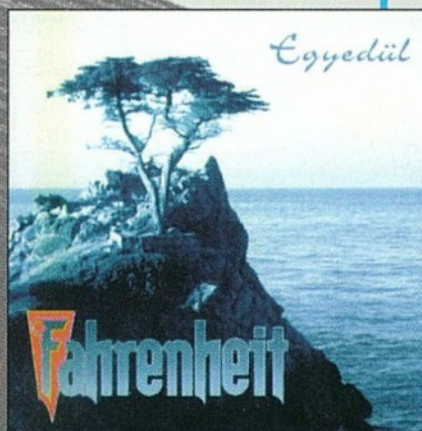
Halhatatlan mű, melyet senkinek sem kell (remélem) bemutatni. Két igen nagy tehetségű magyar alkotót sikerült megnyerni arra, hogy ezt az ismert könyvet musical formájában is elkészítse. Nagyon nagy volt a várakozás, de megérte; legalábbis első hallásra. Dész László ereje és tehetsége teljében írta a zenét, amelyhez Geszti Péter alkotta a szellemes dalszövegeket. Mit kívánhat még ezen kívül az ember? Azt, hogy meg is nézhesse az előadást...

**HOOTIE & THE BLOWFISH - FAIRWEATHER JOHNSON (WARNER)**

Emlékszem, annak idején, amikor erről a zenekarról írtam, lelkesedtem. Tettem ezt azért, mert nagyon kedvelem a countryt, illetve a vele rokon műfajokat, és a zenekar igen üde színfoltja volt az akkori kínálatnak. Új lemezüik is tetszik, bár nem annyira forradalmi, mint az előző, tulajdonképpen kellemes rutinmunkának tűnik. Hátterzenének kiváló.

**FAHRENHEIT - EGYEDÜL (SONY MUSIC)**

Egy sikeres lemez a világon minden zenekart és kiadót arra ösztönöz, hogy újabbat készítsenek. A Fahrenheit esetében is ez történt. A szorgalmasan koncertező zenekar egyre népszerűbb, így ideje volt egy új hanghordozó megjelenésének. Nos, akkor össze is foglalom a lényegét: akinek tetszett az első, annak ez is fog, akinek nem, annak ez sem. Ez a teljes igazság.

**L'ART POUR L'ART TÁRSULAT - LILA LIBA****(POLYGRAM)**

Három hét alatt aranylemez lett a Besenyő család életét, illetve alakítóik dalait bemutató lemez. Miért? Talán, mert szellemes, jópofa, kedves, mosolygató, nevetető és szokatlan. Főleg ez utóbbi tetszett a legjobban. Az első lemez kissé összebarkácsoltnak tűnt, de ezen már látszik a tervezés, a koncepció. Mellesleg, az ember kockásra rohógi magát rajta, és ez nem elhanyagolható ebben a depós világban.



LENINGRAD COWBOYS - GO SPACE (BMG)

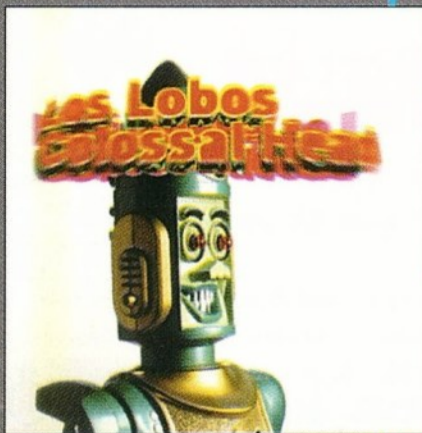
Megszületett a Király! Ötletektől nyüzsgő, változó, hangnemeket és ritmusokat váltó rockzene, amelyről leginkább a 70-es évek Queenje jut eszembe. Eszement, örült finn urak készítették, akik annyira elborultak, hogy nem érdekelte őket semmilyen műfaji korlát, semmilyen divat, semmilyen slágerlista.

Ez pedig halál szimpatikus! A lemez korszakalkotóan poénos, vidám és pozitív életenergiát sugárzó.



LOS LOBOS - COLOSSAL HEAD (WARNER)

Enyhén egzaltált borító egy játékrobottal, és nagyon dögös blues-rock. Ez jellemzi a Los Lobos (A Farkasok) legújabb lemezét, amely nagyon kedves meglepetéssel szolgált ebben az egyre jobban „ellábdobosodó” világban. Hogy is szoktam írni: fejlődés ritmusra, dinamikus dobok, gitárok, izgalmas dallamok, kimunkált gitárhangok, dögösen dörmögő basszus jellemzi ezt a jó bluesos rock-lemezt.



ME & MY - ME & MY (EMI-QUINT)

Legkedvesebb olvasóm! Te, akinek izlését hosszú, fáradtságos munkával próbálom formálni ezen rovat keretein belül, most bizonyára csodálkozva olvasod, hogy újabb dance lemezről írok. Eme stílus rajongóinak bizonyára nagy öröme szolgál, hogy kedvelt táncritmusuk új dán zászlóshajóval gyarapodott (jól néznek ki a lányok), ellenzői pedig csak legyinteni tudnak: már megint egy újabb dance lemez. Van vajon különbség köztük?



Mr. Big - Hey Man (Warner)

A rock-balladák kora sajnos lejárt. Mondom ezt azért, mert én nagy rajongója vagyok, és még ma is nosztalgiával hallgatok Scorpions, White Lion vagy Mr. Big balladákat. Ennek ellenére a világ másképp gondolja, sajnos nem véletlenül, hiszen Mr. Big új lemeze korrekt, kellemes, de kissé lapos. Az ilyen balladák pedig senkit nem érdekelnek, bármennyire is kedvelem ezt a stílust.

Soho Party - Remix Album (BMG)

Hmm... most épp azt kell gyakorolnom, hogyan kell diplomatikusan fogalmazni. Szerencsére nincs túl sok helyem arra, hogy körülírassam, ez a lemez nekem nem tetszik. Pedig ez az igazság.

Bravo Hits 6 (BMG)

Félelmetes, hogy az ilyen típusú válogatások, mekkora népszerűségnek örvendenek. Érthető, hiszen az utóbbi hónapok legnagyobb slágerei előre is biztos kasszasikert aratnak. Már csak azt nem értem, hogy kerülhet egy válogatásalbumra DJ BOBO, a Queen, Enya, Scatman és Tina Turner?

Underground - Music Inspired and Taken From (PolyGram)

Emir Kusturica neve ismerősen csenghet azok számára, akik szeretik az enyhén alternatív, ámde mégis igényes filmeket. Legújabb, Magyarországon is bemutatott filmjének zenéje pedig önmagában is hatalmas élmény. Vétek lenne kihagyni!

The Postman - Music From (PolyGram)

Gyönyörű film Pablo Nerudáról és egy egyszerű, ámde bölcs postásról. A történet évekre előremenően elbűvölt. A film zenéje is csodás, érdemes meghallgatni, begyűjteni. A CD külön érdekessége, hogy világsztárok szavalnak rajta Neruda verseket.

JÁTÉK

BMG

A Bravo Hits 6 most jelent meg. Az előző részek hány aranylemezt kaptak?

Warner

A Simply Red június 13-án lép fel a BS-ben. Mi a legutóbbi nagyszerű lemezük címe?

PolyGram

Mi volt a Metallica első lemezének címe? Az ajándékok Metallica CD-k.

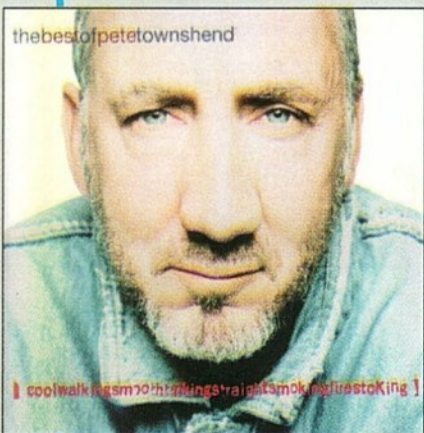
EMI-Quint

Közeljövőben jelenik meg Neneh Cherry új lemeze. Kivel énekelte a Seven Seconds című nagy slágert a közelmúltban?

Warner, BMG és EMI-Quint kazettákat nyerhetsz!

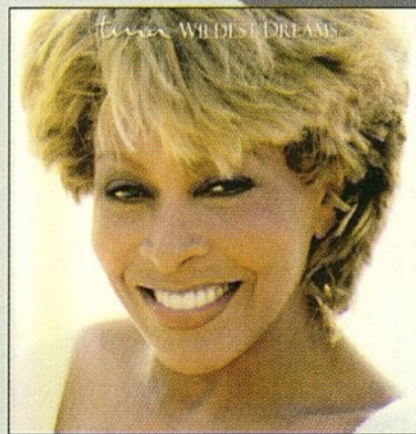
PETE TOWNSHEND - THEBESTOFFPETETOWNSHEND (WARNER)

Ifjú korom talán egyik legkedvencebb előadója volt a malomkező gitáros, aki a Who tagjaként, egyéni gitárstílusa miatt vált világhírűvé. Időközben kissé megöregedett, de zenéje ma is friss, innovatív, klassz ötletekkel teli. Egész egyszerűen megéri hallgatni, sokat lehet tanulni tőle. Egyébiránt pedig nem szabad elfelejteni, hogy ki volt az a Who, és miért is volt annyira forradalmi, mint amilyen. Bár nem sok értelme van annak, amit leírtam, attól ez a lemez még jó!



TINA TURNER - WILDEST DREAMS (EMI-QUINT)

A rock nagyszonyát, a ma is dögösen kinéző rock-nagymamát nem kell bemutatni. Maximum irigyelni kell, mert ennyire jól tartja magát, ennyire meggyőzően énekel még ma is; ezzel lekörözve sokkal fiatalabb pályatársainak zömét. Hogy mi lehet a titok, nem tudom, az viszont biztos, hogy ez a korong az év egyik legjobb lemeze, és a nyár nagy durranása lesz, amikor Tina Turner fellép a Népstadionban. Én mindenesetre ott leszek!



SOUNDGARDEN - DOWN ON THE UPSIDE (POLYGRAM)

Tudja valaki, milyen az, ha egy zene súlyos? Nem arra gondolok, amikor rádól a CD-tartó állvány, hanem arra, amikor gitárok, dobok, basszusgitárok és megfelelően depressziós mondanivaló segítségével a zene rád zuhan, beterít, elmos és maga alá darál. Elég érthetően hangzik? Ha nem, akkor gyorsan meg kell hallgatni a Hangkört legújabb korongját. Esküszöm, szinte rázuhan az emberre, és maga alá temeti...





Böngésszen kedvére Ön is az Interneten a Protea Teremben, a Múcsarnokban!

Szeretne Ön

- korszerű multimédiás számítógépen kalandozni az Internet világában?
- látogatást tenni az Internet világkiállítás Magyar Pavilonjában?
- új érdekes számítógép-programokat kipróbálni?
- szoftverbemutatókon részt venni?
- Web-oldalakat kinyomtatni, lemezre letölteni?
- bel- és külföldi IDG-kiadványokat megvásárolni?
- „szörfözés” közben üdítőt, kávét, teát és harapnivalót fogyasztani?

Látogasson el a Múcsarnok Protea Termébe!

Nyitva naponta (szombat, vasárnap is!) 10 órától 18 óráig, hétfőn szünnap

Cím: Múcsarnok, Budapest, Hősök tere

Telefon: 343-7401/171; <http://www.protea.idg.hu>

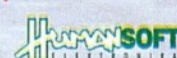
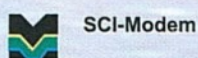
Ha már ismeri az Internetet, barangoljon kedvére nálunk,
vagy tegye meg kezdő lépéseit munkatársaink segítségével!



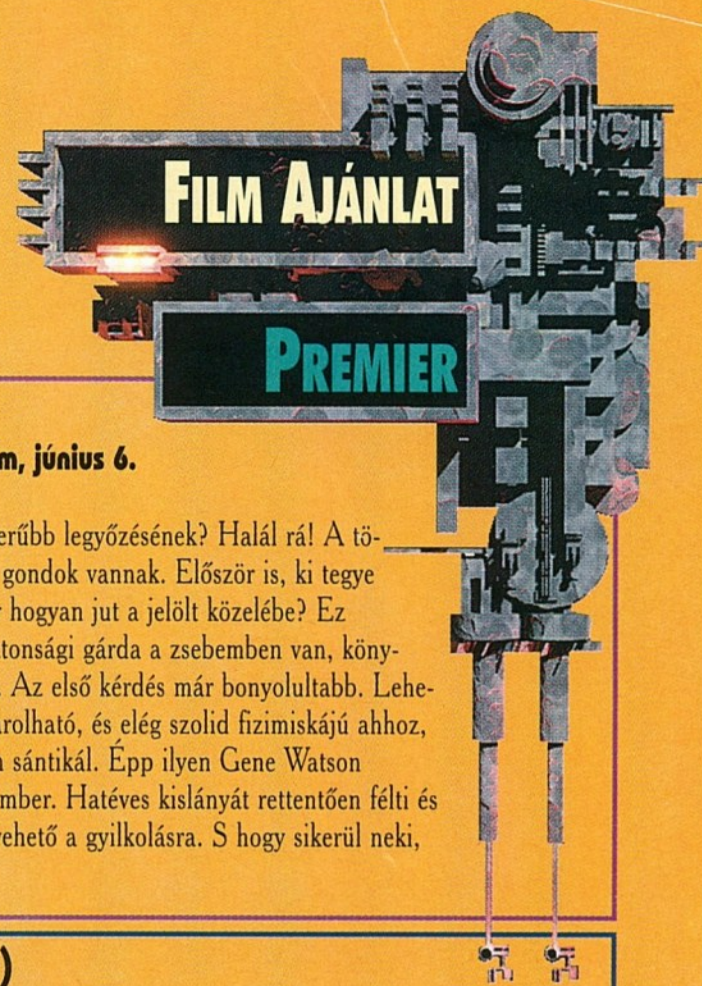
A Protea Termet az IDG Lapkiadó
és a Múcsarnok közösen üzemelteti.



Szponzoraink:



Szörfözzön velünk az Információtengeren!



Holtidő (Nick of Time)

Rendező: John Badham, UIP Duna film, június 6.

Mi a módja választási ellenfelünk legegyszerűbb legyőzésének? Halál rá! A tökéletes bűntény megszervezésével azonban gondok vannak. Először is, ki tegye meg? Másodszor, ha már van valaki, akkor hogyan jut a jelölt közelébe? Ez utóbbira egyszerű a válasz: ha az egész biztonsági gárda a zsebemben van, könnyedén át lehet jutni a fegyverellenőrzésen. Az első kérdés már bonyolultabb. Lehetőleg olyan valaki kell, aki könnyen megsarolható, és elég szolid fizimiskájú ahhoz, hogy az emberekben fel se merüljön, miben sántikál. Épp ilyen Gene Watson (Johnny Depp) könyvelő, szelíd, csendes ember. Hatéves kislányát rettentően félti és szereti, akinek életéért cserébe könnyen rávehető a gyilkolásra. S hogy sikerül neki, az nem is kétséges...



Madárfészek (The Birdcage)

Rendező: Mike Nichols, UIP Duna film, június 20.

A Magyarországon is nagy sikerrel játszott színmű – az Örült nők ketrece – ezúttal híres színészekkel és az Oscar-díjas Mike Nichols rendezésében került vászonra. A történet mulattató konfliktusai az erkölcs körül forognak. A puritánságáról híres Keeley szenátor (Gene Hackman) legfőbb szövetségését egy kiskorú néger örömlány karjaiban éri el a halál. A szenátornak éppen kapóra jön, hogy lánya bejelenti, a görög kultúrattasé fiához megy feleségül – egy fehér mennyegző talán eltereli a figyelmet a botrányról. Azonban a leendő férj nem görög, nem a kultúrattasé fia, hanem egy kétes hírű és népszerűségű bár, a Madárfészek tulajdonosának gyermeke. Ez talán még nem lenne baj, csak hát a szenátor látni is akarja a szüleit. Nagy felhajtás kezdődik. Armandnak (Robin Williams) és „nejének”, Albertnek (Nathan Lane) mindössze néhány óra alatt egy rendes családot kell produkálnia. Albertből először férfit faragni, majd a fiú valódi anyját hazahívni. És akkor még nem számoltak a véletlen mindent átható erejével, mely meleg helyzeteket idézhet elő...



ShowGirls

Rendező: Paul Verhoeven, Intercom, június 13.

A köztudatban Las Vegas a kaszinók, a szórakozás, a könnyű pénz és az álmok városa. Sokak szerint ez csak az egyik oldal, a másik sötét, durva és sokszor pervers. A történet egy vidéki, karrieréhes, fiatal lány finomkodás nélküli történetét meséli el. Verhoeven és Eszterhas a saját, igen érdekes és egyben egyedi stílusában tárja elénk ezt a kívülről csillogó, belülről szennyes világot. Olyannak akarták láttatni Vegas, amilyenek ők látják: káprázatos pokolnak, amelyben az elkövetett bűnökért még nagyobb bűnökkel kell vezekelni, amely örökre lehúzza és magához ragadja azt, aki belekerül. Egy olyan világban, ahol nem érdekes honnan jöttél, ki vagy, nem számít, mit tudsz csak az, hogy mid van, amit áruba tudsz bocsátani. Ez lehet akár a pénzed, akár a tested...



Tűzparancs (Critical Decision)

Rendező: Stuart Baird, Intercom, június 27.

Egy utasokkal teli repülőgép repül a Csendes-óceán felett, fedélzetén a világ egyik legkegyetlenebb terrorista szervezetének parancsnok-helyettesével és kommandójával, akik átveszik a gép irányítását. Követelésük, hogy a túsok életéért cserében bocsássák szabadon a szervezet Angliában bebörtönzött vezetőjét. Az amerikai titkosszolgálat munkatársa, a nemzetközi terrorizmus szakértője, dr. David Grant (Kurt Russel) szerint valójában más a terrorista akció célja: a gép rakterében elhelyezett ideg-gázzal egyenesen Washington várost vették célba.

A sebtében felállított válságbizottság két alternatíva között választhat. Az utasokkal együtt megsemmisítik a repülőgépet még mielőtt elérné az USA légtérét, vagy dr. Grant teóriáját figyelmen kívül hagyva, engedik a leszállni, így viszont több millió ember életét veszélyeztetik. Ekkor Austin Travis (Steven Segal), az antiterrorista elitalakulat vezetője előterjeszt még egy lehetőséget, ami rendkívül veszélyes, mind az utasokra, mind pedig az akcióban résztvevőkre nézve, ráadásul eddig ilyesmivel még senki sem próbálkozott...

InterCom:

Paul Verhoeven dolgozott már együtt Joe Eszterhas-szal. Mi volt a legnagyobb közös alkotásuk?

UIP Dunafilm:

John Badham, az „akciófilmek nagymestere” rendezte a Nick of Time című filmet. Sorold fel még három híres rendezését!

MICROSOFT

MÉLYVÍZ

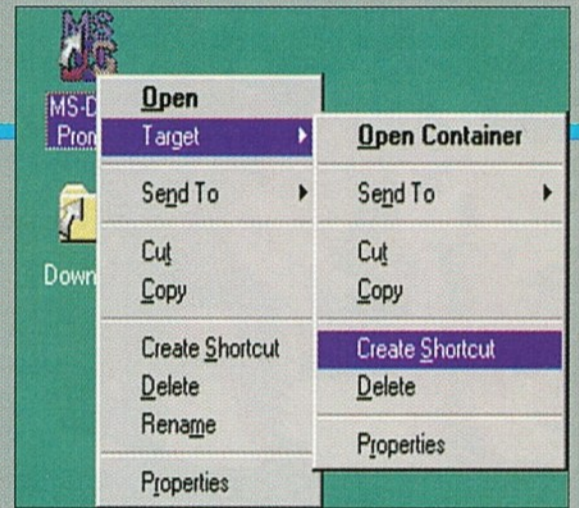
ELŐZŐ SZÁMUNKBAN ELKEZDTÜK A POWERTOYS BEMUTATÁSÁT, ÁM KORÁNTSEM ÉRTÜNK A VÉGÉRE. MOST HAT ÚJABB „ERŐJÁTÉKKAL” ISMERKEDHETEK MEG, AMELYEK SEGÍTENEK A WINDOWS 95 KÉNYELMESEBB KEZELÉSÉBEN. AZ ÉRDEKLŐDŐK A TELJES CSOMAGOT MEGTALÁLJÁK AZ ÁPRILIS CD-X-EN, VAGY LETÖLTHEIK A WWW.MICROSOFT.COM/WINDOWS/SOFTWARE/POWERTOY.HTM OLDALRÓL.

Power

Shortcut Target Menu

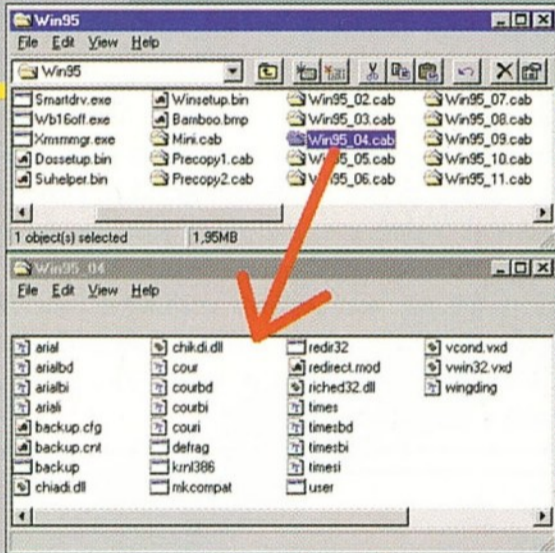
A Win95 egyik hiányossága, hogy egy shortcut igazából csak az eredeti program elindítására jó, más köze (az ikon mintázatán kívül) nem nagyon van hozzá. Például ha jobb gombbal rákattintunk egy shortcutra, a

menüben megjelenő funkciók mind rá vonatkoznak, s nem pedig az eredeti programra. Eddig. A Shortcut Target Menu ugyanis egy új pontot iktat be ebbe a menübe Target néven, amellyel elhívhatjuk a programhoz tartozó jobb gombos menüt, mintha arra kattintottunk volna. A Target.inf file-lal telepíthető.



CABfile Viewer

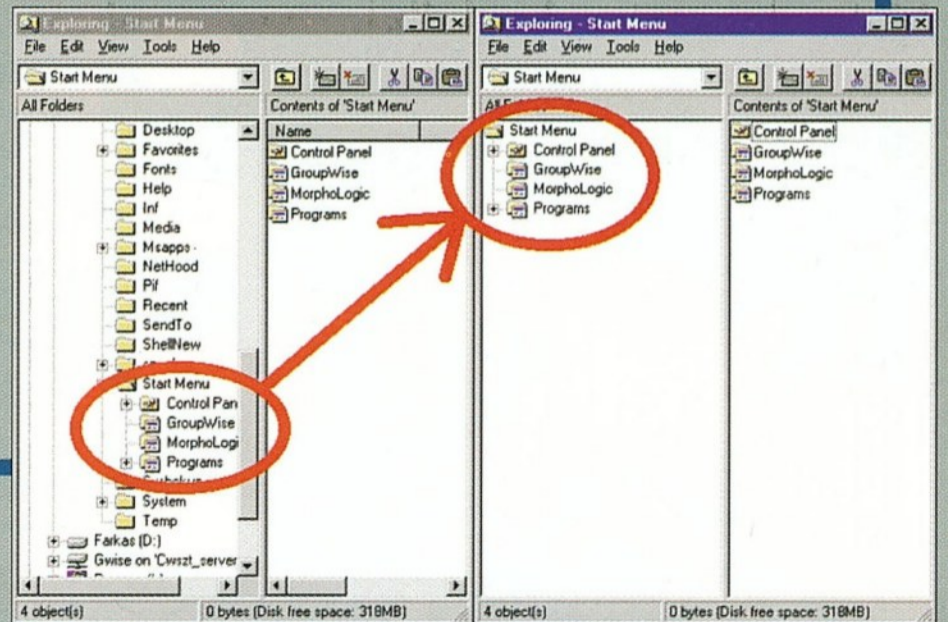
A Windows 95 telepítő CD-jén új állományokkal találkozhatott az érdeklődő, amelyeknek CAB kiterjesztése volt. Nem más ez, mint a Microsoft új tömörített állománya, pont mint egy ARJ vagy egy ZIP. Ezekkel az állományokkal eddig nem nagyon tudtunk mit kezdeni, nem lehetett belenézni vagy kitömöríteni belőle valamit, vagy legalábbis elég körülményesen. A CABfile Viewer a felhasználói felület olyan kiegészítése, amelyre az nem csak megmutatja, de normálisan kezeli is ettől fogva ezeket az állományokat. Telepítése a cabview.inf file-on keresztül történhet.



Explore From Here

A Powertoy tartalmaz néhány olyan kiegészítést, amelyek a jobb egérgomb megnyomására megjelenő menüben foglalnak helyet. Ezek nem túl bonyolult funkciókat töltenek be, de kényelmesebbé tehetik a Windows alatt folyó munkát. A menüben korábban is szerepelt már az Explore parancs, amely elindította az Explorer progra-

mot és betöltötte alá az egérkurzor alatt lévő objektum tartalmát. Az Explore Form Here ugyan ezt teszi azzal a kiegészítéssel, hogy a kurzor alatti objektum lesz a legfelső szint az Explorerben, így nagyon sok fölösleges foldert kihagyhatunk a "barangolásból". Az Explore.inf file-lal telepíthető.



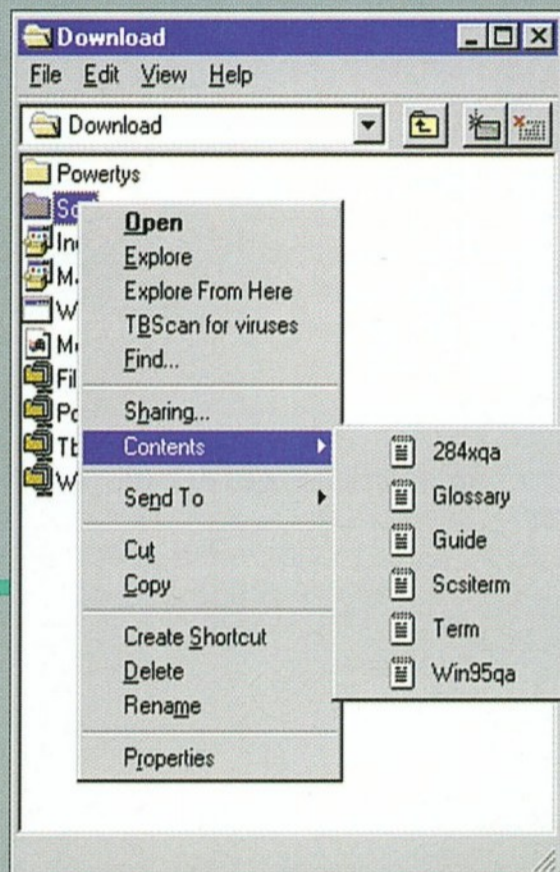
Autoplay Extender

Az Autoplay Extender segítségével nem autostartos CD-khez rendelhetünk start információkat. Ha berakunk egy ilyen CD-t, megjelenik egy menü, amelyben az Open és az Explore a CD böngészését teszi lehetővé, a Run Setup-pal elindíthatjuk a főkönyvtárban levő telepítőt, ha van ilyen. Az Add/Remove működése már nem ilyen egyértelmű. Úgy volna logikus, hogy ha megadhatnánk egy adott CD-n levő 5 program telepítőjének elérési útját, így ha legközelebb betesszük a CD-t, akkor ezek automatikusan megjelenéne az Extender menüjében. Valami hasonló történik, csak érthetetlen, hogy miért csak shortcut típusú állományt tud megjegyezni, miért nem lehet egy ilyen menüpontot átnevezni, s miért a Desktop a keresés kiinduló pontja, mikor éppen a CD-ROM olvasót bővöljük. Sajnos a program egyáltalán nincs dokumentálva. Ha valaki mégis kipróbálná, az Aplayext.inf állománnyal telepítse.

toys No2

Fast Folder Contents

Egy másik jobb gombos menü kiegészítő a Contents, amely a kurzor alatt levő folder tartalmát mutatja meg anélkül, hogy bele kéne lépni. Sok értelmét nem láttam, mert egyrészt a kijelzés módja elég helypazarló, másrészt ugyanúgy fel kell olvasnia a folder tartalmát, mintha beléptünk volna a folderbe, legfeljebb annyival gyorsabb talán, hogy kiegészítő információkat (méret, dátum stb.) nem foglalkozik. Egyetlen előnye, hogy folderekre mutató shortcutokon is működik. A Contents.Inf file-lal telepíthető.



TapiTNA

Ez a furcsanevű program azoknak lehet segítségére, akik laptopjukkal barangolnak a nagyvilágban, s arról modem segítségével telefonálnak. A problémát az jelenti (legalábbis Amerikában), hogy különböző helyekről másképpen kell telefonálni. A TapiTNA indítás után leül a SysTrayre, ahol ha bal gombbal kattintunk rá, egy listából kiválaszthatjuk, hogy hol járunk, s annak megfelelően módosulnak a tárcsázási paraméterek, illetve jobb gombbal rákattintva egy menüt kapunk, amelyből elindíthatjuk a Phone Dialert vagy előhívhatjuk a Dialing Properties-t.

HTML Printer Driver

Ez a nagyon érdekes kiegészítés nagy segítsége lehet azoknak, akik WEB oldalak tervezését kapták feladatul. A HTML Printer Driver telepítés után, mint fiktív nyomtató jelenik meg a Win95-ben, ami azt jelenti, hogy bizonyos alkalmazásokból a Print utasítás segítségével HTML formátumú állományt lehet "nyomtatni". Az így elkészült állomány természetesen javításra szorul, de alapanyagként kiváló. Ha a kinyomtatott dokumentum képeket is tartalmaz, a JPEG-be konvertálja, oszlopokat és Tab karaktereket HTML alakítja át, támogatja a hosszú file neveket és az Internet Explorer saját speciális dolgait. Bővebb információval a Html.Txt állomány szolgálhat. Telepítése a Printers Control Panel ikonon keresztül történik.

Telepítés...

Előző számunkban már elmondtuk, hogyan kell installálni a Powertoys egyes részeit, de mint tudjuk, az ismerlés a tudás anyja, így hát következzen újra a telepítés. A legtöbb esetben létezik egy „.INF” kiterjesztésű

állomány, amelyre a jobb gombbal kattintva a menüben egy Install pontot is találunk. Ez indítja a telepítési procedúrát, amely általában teljesen automatikus. A telepített elemek általában rögtön életre kelnek, nagyon ritka esetekben szükséges a Windows újraindítása. Az ily módon telepített kiegészítések nyomot hagynak a Control Panel Add / Remove Programs ablakában, így az esetek 90%-ban gond nélkül el lehet őket tüntetni. A maradék 10%-ban előfordulhat, hogy eltávolítása után ott marad a neve, ilyenkor a Control Panel ki-bekapcsolása segíthet. Egy másik csoport egyszerű .EXE állományként szerepel a kollekciónban. Ezeket általában csak el kell indítani. A telepítésük az állományok biztos helyre másolásával történhet, eltávolításuk pedig a törlésükkel. A Html Printer Driver kilóg a sorból, ezt ugyanis mint nyomtatót kell telepíteni, illetve eltávolítása a Control Panel Printers részében történhet. A kitömörítés során olyan állományokra bukkanhatunk, amelyek látszólag nem tartoznak sehova (általában .DLL kiterjesztésűek). Ezek általában valamelyik kiegészítéshez tartoznak, így eltávolításuk elég rosszul hathat a Powertoys „egészségére”.

Microsoft játékok

Szokásos játékunk következik, ezúttal a Dogs-ból teszünk fel kérdéseket. A díjak Microsoft Home játékok, CD-k, amelyet postán küldünk el! Címünk: PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.

1. Egy időben „sajtgyári kutyának” nevezték, mert tejtermékekkel teli szekereket húzott a piacokra.

- a. berni pásztorkutya
- b. bullmasztiff
- c. csau-csau

2. Ez a juhász kutya a nézéséről híres. Úgy irányítja, tereli az állatokat, hogy hipnotikus tekintetével szinte megigézi őket.

- a. dalmata
- b. border collie
- c. puli

3. A kutyák képesek az érzékeny műszerek előtt jelezni egy vihart, vagy földrengést. Erre azért képesek, mert érzik a(z)

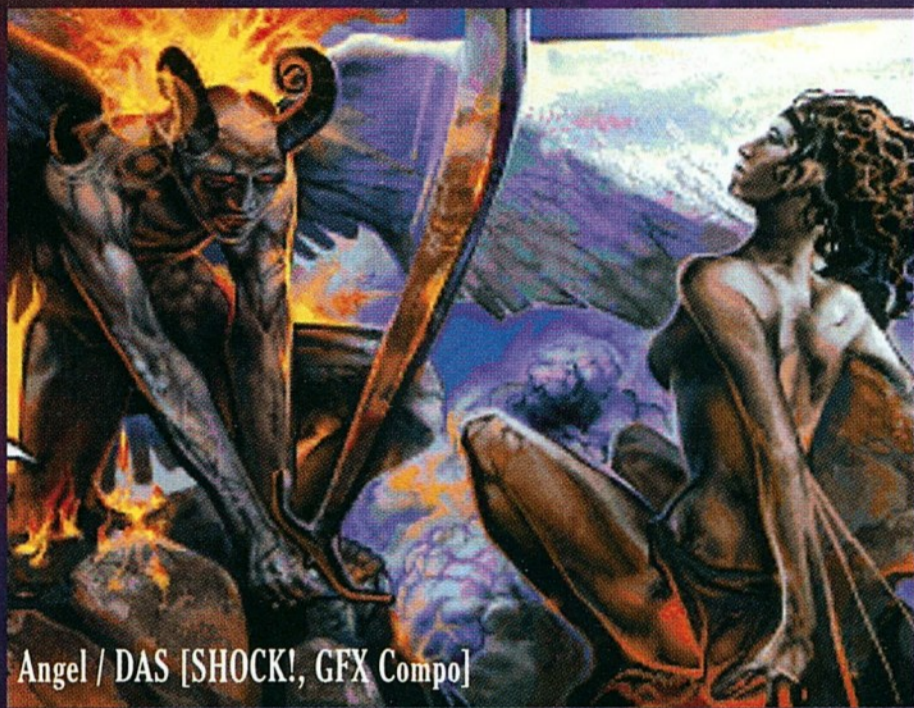
- a. gravitációt
- b. elektokémiai információkat
- c. mágneses mezőket

DEMOZÓNA**PREMIER**

DEMOZÓNA

ÜDV MINDENKINEK! REMÉNYKEDÜNK BENNE, HOGY AZ ÚJSÁGOT MÁR A STRANDON OLVASSÁTOK, MIKÖZBEN AZ NEMCSAK TARTALMÁVAL SZEREZ NEKTEK ÖRÖMET, DE A NAP TÜZŐ SUGARAITÓL IS MEGOLTALMAZ. BELEVÁGVA AKTUÁLIS TÉMÁNKBA, ELŐSZÖR IS FOLYTATJUK A 3D ENGINE REJTELMEIT, MAJD A NEMRÉG LEZAJLOTT SCENE'96 PARTYRÓL NEM TARTUNK BESZÁMOLÓT, INKÁBB A HÁTSÓ AJTÓK TÁJÉKÁN KÖRÜLNÉZVE ELMESÉLJÜK, HOGYAN IS MEGY EGY PARTY MEGSZERVEZÉSE AZ ELHATÁROZÁSTÓL A TAKARÍTÁSIG.

nunk (de azért te inkább a számítógéppel csináltasd :-), szépen raster-soronként fentről lefelé. Első körben tehát az „a”, és a „b” egyenes közötti felületet kell felfillezniünk. Ehhez gyakorlatilag két vonalat kell húznunk egyszerre: az 1. pontból a 2-ba, és az 1. pontból a 3-ba. Az eljárás szinte teljesen megegyezik a vonalhúzó algoritmusnál leírtakkal, azzal a kis eltéréssel, hogy itt a pontok elhelyezkedésétől függetlenül, mindig a második eset érvényes (ld. múlt havi cikk), azaz függőlegesen húzzuk a vonalat. Ez a módszer vízszinteshez közeli egyenesek esetében lyukacsos vonalat eredményezne, ha valóban kirajzolnánk az egyenes pontjait, de mivel csak a két egyenes pontjainak X koordinátájára vagyunk kíváncsiak, ez nem okoz problémát. Az 1. ponttól fentről lefelé haladva, az Y koordinátát minden lépésben növelned kell eggyel, a két vonal X koordinátája közé pedig meghúzni egy vízszintes egyenest. A nagyobbik koordinátából kivonod a kisebbet (ez a vonal hossza),



Angel / DAS [SHOCK!, GFX Compo]

tehát nézzük a 3D programozást! A pontforogtatás megvolt, a vonalhúzást kitérgyaltuk, úgyhogy mi is következhetne más, mint a polygon rajzolás. A polygonrajzoló megírásánál ismét felmerül a probléma, amiről már néhány hónappal ezelőtt szó esett, azaz, hogy hány pont közé rajzoljuk a polygont. Most is csak azt tudom mondani, mint akkor: bizonyos esetekben hatékonyabb lehet a négy, illetve sokszög polygon, de ezeket jóval bonyolultabb megírni, ami szerintem nem éri meg a fáradságot, úgyhogy továbbra is a jóval egyszerűbb, háromszög polygonokkal fogunk foglalkozni.

Az algoritmus megértését nagymértékben segíti az előző számban leírt vonalrajzoló algoritmus ismerete. Javasolom, nézd át, ha eddig még nem tetted volna meg. A polygont fentről lefelé haladva fogjuk megrajzolni, két részre bontva. Ehhez viszont előbb le kell rendezni a három polygon meghatározó három pontot az Y koordinátájuk szerint. Mivel esetünkben csak 3 pontról van szó, ezért nyilvánvalóan nem érdemes bonyolult rendezőalgoritmusokat alkalmazni, mivel megoldható a rendezés három összehasonlítással is:

Ha $Y_1 > Y_2$ akkor $Y_1 \longleftrightarrow Y_2$, $X_1 \longleftrightarrow X_2$

Ha $Y_1 > Y_3$ akkor $Y_1 \longleftrightarrow Y_3$, $X_1 \longleftrightarrow X_3$

Ha $Y_2 > Y_3$ akkor $Y_2 \longleftrightarrow Y_3$, $X_2 \longleftrightarrow X_3$

Az X_1 , X_2 , X_3 , Y_1 , Y_2 , Y_3 értelemszerűen a koordináták X, illetve Y komponensét jelöli. Megvan tehát a három lerendezett koordinátánk, így már ketté is vághatjuk a polygont a 2. pont vonalában. Így kapunk négy (gyakorlatilag három) egyenest (a, b, c, d), amik közé vízszintes vonalakat kell húzogat-

Rams [Trace Compo]



RAMS production 1996

és a (kisebb X, Y) koordináta címétől kezdve ennyi byte-ot beírsz a memóriába (ahova a polygont rajzolni akarod). Erre a legegyszerűbb megoldás egy egyszerű „rep stob”, de valamivel gyorsabb lehet, ha wordöket írsz a bufferbe a következőképpen: SHR CX,1; CX-et osztod 2-vel JNC U; ha nincs maradék, akkor ugrás STOSB; ha van maradék, akkor azt az egy byte-ot kiteszi U: REP STOSW; füllezés

Sőt, esetleg doublewordöket is használhatsz ennek a kiterjesztésével, és akkor még gyorsabb lesz (persze csak nagy polygonok esetében, mert kis polygonoknál nem éri meg az ugrálás (JNC) néhány nyomorult word miatt). Ha nem fíledvektort akarsz, akkor más megoldást is választhatsz, például füllezés helyett hozzáadhatsz a célterület byte-jaihoz egy értéket, így megfelelő paletta esetében glenz vektort fogsz kapni.

A polygon második felét ugyanígy tudod megrajzolni a „c”, és a „d” egyenes közé, de a „d” egyenes paramétereit már nem kell újra kiszámolnod, mert az egyszerűen a „b” egyenes folytatása, tehát használhatod az adatait. Tulajdonképpen kész van a polygon, de még nincs lekezelve az az eset, amikor kilóg a képből. Ha semmi nem látszik belőle, akkor nem is érdemes hozzákezdeni a kirajzolásához, egyszerűen meg kell nézni, hogy a legkisebb Y koordináta nagyobb-e a képernyő alsó szélének Y koordinátájánál, vagy hogy a legnagyobb Y kisebb-e a 0-nál. Természetesen ugyanez érvényes az X koordinátákra is (ehhez viszont azokat is rendezni kell). Valamivel bonyolultabb eset, ha a polygon csak részben lóg ki a képből, mert így rajzolás közben kell figyelni a képernyőhatárokat. Ha csak alul vagy felül (vagy alul is, felül is) lóg ki a polygon, akkor elég, ha minden sor felfillezésénél ellenőrizzük az aktuális Y koordináta értékét, és ha nincs a megadott határokon belül, akkor el sem kezdjük a rajzolást. Viszont, ha jobbra vagy balra is kilóg, akkor bizony rajzolás köz-

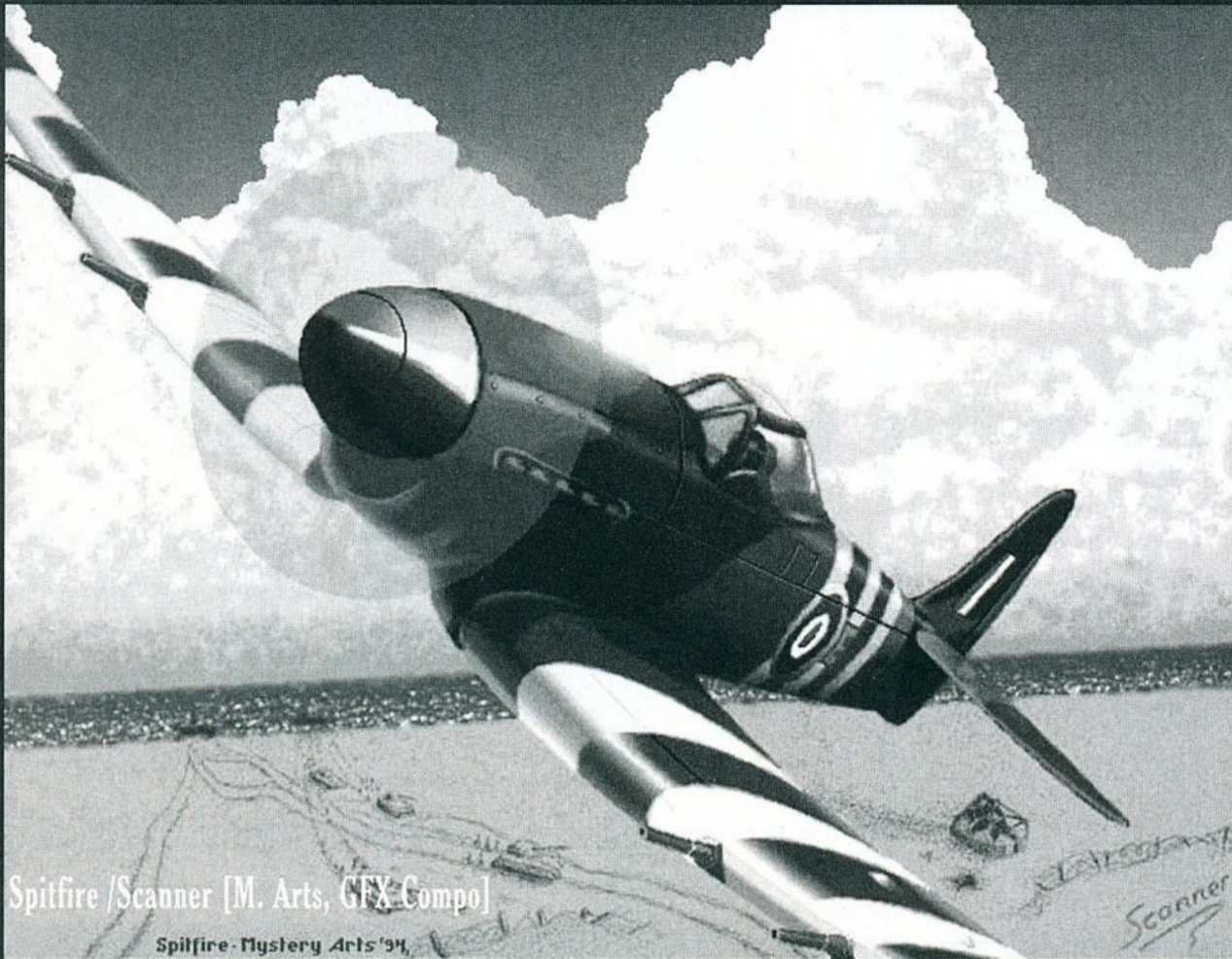
ben kell ellenőriznünk a kilógás tényét, ami nem egy túl gyors dolog. Szóval, itt is érdemes kétféle (esetleg három) eljárást megírni (nem kilógó poly., kilógó poly, oldalt kilógó, alul-felül kilógó stb.), és lehetőség szerint mindig a leggyorsabbat meghívni. Nyilván nem érdemes kilógást figyelő eljárást hívni teljesen a képernyőn belül maradó polygon megrajzolásához.

Van még egy probléma, amivel szembe kell nézned: a speciális esetek lekezelése. Ilyen lehet például, ha a polygon két pontja egy vonalba esik. Ennek megoldásában sajnos nem tudok segíteni, mivel ez nagyon egyedi lehet, a program megvalósításától függően. Tehát lehet próbálgatni, saját tapasztalataim alapján állíthatom, nem lesz könnyű. Ennyi volt mára a polygonrajzolás, de a jövő hónapban visszajövünk, és akkor a speciális polygonrajzolókról kaphatsz néhány, remélhetőleg használható információt.

Remélem, mindenki tudja, hogy a party nem az ajtónyitással kezdődik, hanem ott, hogy néhány szellemileg ferdült egyén elkezd morfondírozni (nem svéd kártyajáték), és ez katasztrofális hatást gyakorol sok más illető békés életére. A „morfondír” eredménye általában egy nagyon elnagyolt elképzelés a leendő rendezvényről, de már előrevetíti a megva-



LeonSky / ByTeam [Trace Compo]



Spitfire /Scanner [M. Arts, GFX-Compo]

Spitfire - Mystery Arts '94

lósítás sötét árnyékát. Ezután felpörög a cselekmény (néha be is csavarodik), az első igazi leküzdendő akadály a party place megtalálása. Ennek döntő szerepe van, hiszen a party sikere legalább 50%-ban múlik a megfelelő hely kiválasztásán. Milyen a megfelelő helyszín?

Először is nagy. Másodszor pedig biztosítania kell a becsült létszámú résztvevőnek három napig az életfeltételeket



Woman / Ludwig [Therapy, GFX Compo]

(folyékony és szilárd táplálék beszerzési lehetősége legalább a közelben, elegendő számú mellékhelyiség, elfekvés lehetősége). Nem utolsó szempont a megközelíthetőség sem. Ha ez mind megvan, akkor jön az árkalkuláció. (Ezután pedig az új hely keresése.)

Megvan a tetthely (legalábbis úgy gondoljuk)! Következő lépés a csapat erő és felszerelés tartalékainak felmérése: géppark a megrendező compókhoz mérten, személyi feltételek, ki mihez ért, mit vállal magára. Nem árt, ha az adott feladatokhoz akad hozzáértő fickó, hiszen a partyn már minden időzítve van, és sokórás csúszások a közönség morgolódásához vezetnek. A szervezők legnagyobb ellenségei a hálózati eszközök (Ethernet kártyák és kábelek). Mi például még nem láttunk olyan DOOM-compót, ahol pöccre indult volna a hálózat. (A SCENE-en elhatároztuk, hogy márpedig ez időre működni fog, így kb. 3 órával a kezdés előtt megkezdjük a háló élesztését. Nem részletezem, hogy me-

lyik kártya nem működött együtt a másikkal, melyikhez nem kaptunk drivert stb. A lényeg, hogy megint a szokásos csúszással indult az egész, pedig ezzel R.A.T., a hálózatok nagydoktora foglalkozott.)

Fontos: a rendezvény egyik kulcskérdése a projector és a hangtechnika! Ha biztosra akarsz menni, legalább három helyen szerezz kivetítőt, és ebben az esetben már lehet, hogy kapsz is egyet. (A SCENE-en két nagy és egy kisebb fajta kivetítőre kaptunk ígéretet, ebből a kisebbiket valóban használhattuk.) És nagyon vigyázz! Ha a compókra derül ki a projector hiánya, számíthatsz a felbőszült résztvevők elvonulása után a tatarozásra (Liquid'95). A hangtechnikáról pedig annyit, hogy a muzax compót nem igazán lehet Sokol (gyk: „kiváló” minőségű, az Ural hegység túlsó oldalán előállított rádiókészülék) szintű zajládák leadni. (Ha pedig készen áll a csúcsmínőségű házbontó berendezés, jobb ellenőrizni a környékre kiszűrődő hangmennyiséget, mert a lakossági bejelentésre kiszálló közeget nehéz meggyőzni a hangerő fontos mivoltáról.)

Nos, elméletben van helyszín, kivetítő, felszerelés, már csak egy apróság, a díjazás megoldása van hátra. Ez vagy a pénztárcádból történik (ilyen még nem volt, de miért is ne?), vagy szponzorok útján. Mivel feltételezem, hogy kellően



Dive / Neutron [Demo Compo] Winner!

előrelátó voltál, és a szervezést minimum 6-7 hónappal az esemény előtt elkezdted, akkor van esélyed a nyeremények összetarhálására. Hogyan kell hozzákezdeni? Ahogy tudsz! Elsősorban számítástechnikai cégeknél kell házalni (először a nagyobbak, aztán a kisebbek), kedvező reklámajánlatokat kiigyalni számukra (valamit valamiért), majd jöhetnek a számítástechnikához köze nincs, de adakozó kedvű, minden reklámlehetőséget megragadó vállalatok. (Nem írok konkrétumokat, mivel ez nem a reklám helye, de gondolj a nagy kékre, a felhős égboltra és a kedvenc alkoholmentes italodra.) Azt, hogy ki mennyit ad, jelentősen befolyásolja az előadott mondókád. Ne légy nagyon szerény, de a túl nagy képernyő is beteheti neked az ajtót!

Tegyük fel, hogy szert tettel némi pénzmagra, amiről az a naiv elképzelés, hogy elég lesz. Ekkor jön az újabb kalkuláció, ezúttal tételesen végignéve, hány résztvevő esetén térül meg a party place bérleti díja, melyik compóra, milyen ajándék jut. (A bérleti díjakat valószínűleg a belépőkből tudod csak finanszírozni, mivel a szponzorok általában hardware-t és software-t adományoznak, ezért aztán a belépőárakat is eszerint kell megszabni.) Némi figyelmet érdemel a résztvevők szórakoztatása is, hiszen nem elég, ha sok ember összegyűlik, aztán „majd elvannak magukkal”. A compók kezdetéig és a nagyobb szünetekben feldobja a hangulatot egy-egy előadás a kurrensebb témákban. (Gondolok itt Internetre, lendő fejlesztésekre és hasonló, valóban lényeges dolgokra, mert nem valószínű, hogy a közönséget szórakoztatja egy előadás a hangyák lelki életéről.)



Drinks / Kvazar [Trace Compo]

Minden készen áll, de ugye alaposan meghirdetted az eseményt!? Kínos lenne, ha az egész a véletlenül betérő halandóknak szólna. A hírverésre alkalmasak a hazai és külföldi BBS-ek, a megjelenő számítástechnikai lapok (ezek az oldalak is adtak már helyet sok party-infónak), és újabban az Internet.

A dolog itt is kétoldalú, mert ha a beözönlő tömeg félig sem kész, szervezetlen állapotokkal találkozik, akkor a káosz elszabadul. A biztonsági őrök ugyan nem váltanak ki rokonszenvet senkiből, jelenlétük mégis fontos, hiszen az amortizált helyszínen többé fű sem nő, nemhogy következő party kerülne megrendezésre.

A résztvevőkhöz szólva: morgolódás előtt ne felejtsetek el, hogy a rendező csapatot feltételek kötik a helyszínnel és sok más egyébben kapcsolatban, ráadásul anyagi felelősséggel tartoznak mindenért. A kiírt feltételeket a belépő megvásárlásakor automatikusan elfogadod, különben be se lépj! Ne feleddetek azt sem, hogy a party értetek van, így minél kevesebbet nehezítetek meg a rohagáló „organizerek” dolgát, annál gördülékenyebben megy a móka. (Földhözragadt kérés minden party látogatóhoz: hosszabbítót hozzáll!

Egy apróság: a cikket illusztráló képek a SCENE-en indult alkotásokból nyújtanak ízelítőt, mivel a következő havi rovat valószínűleg majd velük foglalkozik – na meg a következő partykkal.

Snowman & O-man / AstroideA

INTERNET

MÉLYVÍZ

MAMA, MEGINT SZÖRFÖZNI MENTÜNK! JÖTT EGY PÁR LEVÉL, DE MÉG SOKKAL TÖBB KELL! ÚGY LÁTSZIK, AZ OLVASÓK NEM SZERETNEK ÍRNI. NEM BAJ MAMA, AZÉRT MI SZÖRFÖZÜNK, TÉMA VAN BŐVEN. ESTÉRE ITTHON VAGYUNK, SZIA! JA, BOCS A TELEFONSZÁMLÁÉRT!

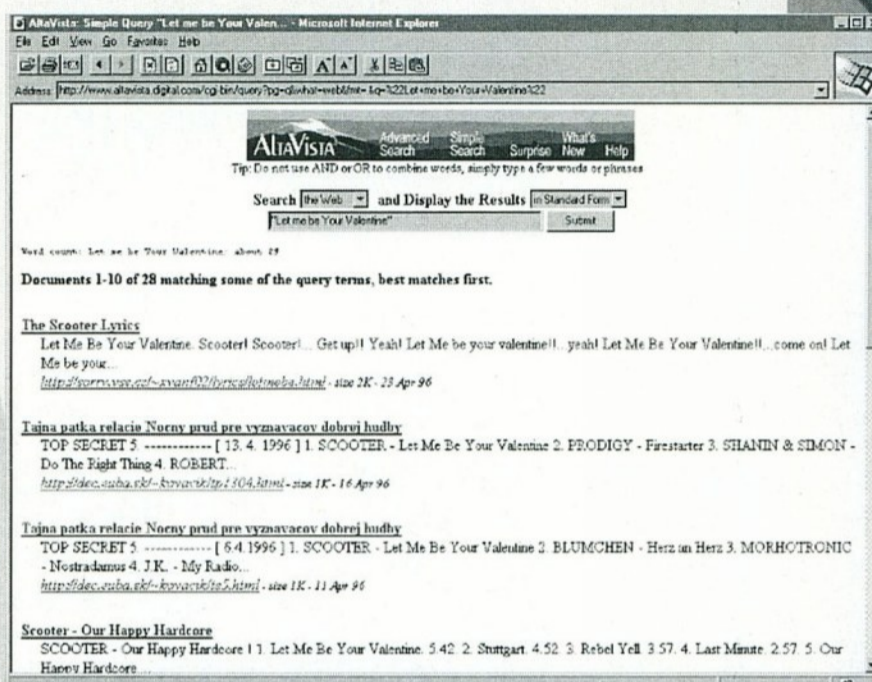
Szörfözni mentünk!

Sokféle „keresőgép” található az Interneten, előbb-utóbb magad is rábukkansz néhányra. Az egyik legérdekesebbnek az Alta Vistát (www.altavista.digital.com) találtam: hogy a Scooternél maradjak, csak úgy poénból beírtam idézőjelek között a „Let me be Your Valentine” szöveget, gondoltam, nem létezik, hogy találjon efféle hivatkozást. Tévedtem, 28-at talált. Ha ugyanezt idézőjel nélkül írod be, akkor megkeresi a „Let”, a „me”, a „be”, a „Your” és a „Valentine” szavakat tartalmazó bejegyzéseket is, ebből mintegy 4000 akad. Tehát tényleg a fantáziádra van bízva, hová zárandokolsz el széles e világban – nehezen tudom elképzelni, hogy találsz olyan témát, ami nincs az Interneten...

Még két nagy keresőrendszer ismert, a Lycos (www.lycos.com) és a Yahoo

(www.yahoo.com). Az első inkább általános kereső, eldugottabb oldalakat találhatsz meg benne, utóbbival pedig cégek home page-ét lehet nagyon jól meglelni, mert azokat előre kigyűjtötték.

Mindkettővel tudsz kategóriákban is keresni, tehát hamar kilistázzák mondjuk az összes általuk ismert múzeum site-ját. Az Internet leterheltségétől függően érdemes váltogatni, melyik keresőt használod (hiszen ezek különböző országokban vannak), ajánljuk a Microsoft által összeválogatott keresőket (www.msn.com/access/allinone.htm, ez egyébként az MS Internet Explorer default keresője). TRF-fel megszállott 2 Stupid Dogs rajzfilmnézők vagyunk, így logikus, hogy mindjárt utánanéztünk, van-e valami az Interneten. Ezernyi helyet találtunk, ahol rajzfilmekkel foglalkoznak, így jócskán akadt köztük Két Hülye Kutya is (például: www.sn.no/~tbk/2stupid.html és



Scooter on the Net. Mennyi örült home page!

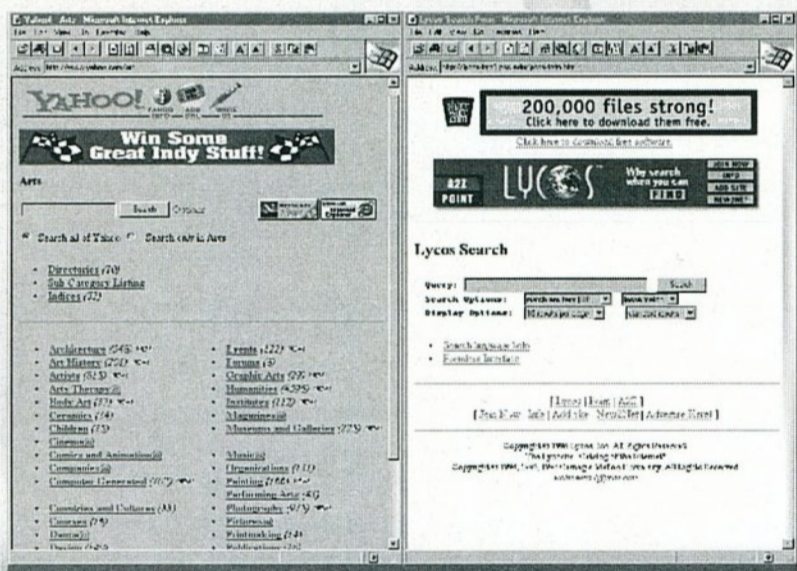
acs.tamu.edu/~jkl5072/2stupid.htm, itt digitált hangokra és képekre lelsz). Az összes Warner rajzfilmfigurát (Bugs Bunny, Daffy Duck, Csőrike stb.) megtalálod a Looney Tunes home page-én (www.usyd.edu.au/~swishart/looney.html), ráadásul nagy halom linket is összegyűjtöttek a készítő, ahol szintén efféle oldalakat kapsz. Nézz be a Warner Bros „hivatalos” helyére is (www.warnerbros.com – innen juthatsz el például a Kid’s WB-re is); ezernyi, gondosan kategorizált, letölthető képet és hangrészletet tettek fel. Ha érdekelnek a különféle tévécsatornák, rajzfilmek, ugorj be Tigris Kedvenc Helyeire (cernan.ecn.purdue.edu/~claybroo/tv.html): itt rengeteg, a témához kapcsolódó linket lelsz.

Több hétre elegendő szörfözni való van a Disney oldalain (www.disney.com). Nemcsak régi rajzfilmekkel kapcsolatos infokat, képeket, hangokat, képernyővédket találsz, de az aktuális mozik sem maradhatnak el, könyvekről, Disneylandról, zenékről és videókról is bőven akad olvasnivaló.

Reméljük, egyre könnyebben hozzájuttok ti is az Internethez, és mindannyitokkal találkozunk a PC-X home page-en: www.idg.hu/pc-x.

TRF és Mr. Chaos

E hónaptól kicsit változtatunk a stíluson: nem kevés helyről írunk sokat, hanem sok helyről keveset. Hátha ez jobban felkelti az érdeklődést, mert – mit mondjak – lehetnétek aktívabbak. Mint tudjátok, néma olvasónak a PC-X sem érti a szavát!



A két legismertebb kereső – Yahoo és Lycos

Júniusi témánk a kereső oldalak és néhány lazább hely. Mielőtt azonban elmélyednénk ezek ismertetésében, lássuk miért is van rájuk szükség. Induljunk ki az Internetnek elkeresztelt nagy pocsolyából, s mondd meg nekem, hol találok rajta információt mondjuk az új Scooter lemezről. Tutira van olyan megszállott, aki telepakta saját oldalát Scooter szöveggel, de hogy hol található meg ezen a mérhetetlenül hatalmas információs szupersztrádan, azt nem tudom. Az esélyed is elég kevés, hogy próbálkozással (mondjuk www.scooter.com) megtaláld. Na, erre sok okos ember már jó régen rájött és kitalálták, hogy egy-egy hatalmas szerveren, több száz gigabyte-on eltárolják az Interneten található címszavakat, címeteket, kulcsszavakat. Most jössz Te, beírod a keresőbe, hogy „scooter”, és máris ezrével találsz olyan címeteket a világ minden pontjáról, ahol szerepel az említett szó.



Elvan a gyerek, ha Internetezik...

A FELÚJÍTOTT PC-X HOME PAGE VÁRJA A KEDVES BONGÉSZŐKET:

WWW.IDG.HU/PCX

KÖNYVJELZŐ

A KÖNYVJELZŐ CÉLJA, HOGY AZ OLCSONAK NEM NEVEZHETŐ, UGYANAKKOR NAGYON GAZDAG SZAKIRODALOMBAN ELKALAUZOLJON BENNETEKET. IGYEKSZÜNK HÓNAPRÓL-HÓNAPRA OLYAN KÖNYVEKRE FELHÍVNI A FIGYELMEKET, AMELYEK TARTALMUKNÁL FOGVA KIEMELKEDNEK A TÖMEGBŐL, EZÉRT ÉRDEMES MEGVÁSÁROLNI. A VÁLOGÁTÁSBAN E HÓNAPBAN IS A SOFTWARE STATION VOLT SEGÍTSÉGÜNKRE.

Michel Tischer

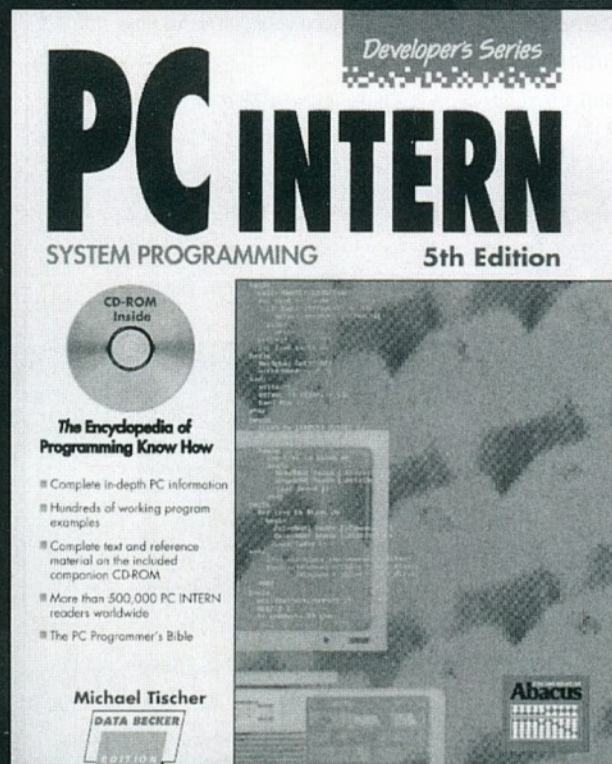
PC INTERN System Programming

(5th Edition, Abacus - Data Becker)

Ez a könyv erős nosztalgiát ébresztett bennem a Commodore 64-em iránt. Gondolom, a mai számítógép zsonglőr palántáknak nem sokat mond az a név, hogy Data Becker, pedig a C64-gyel fémjelzett korban ez egy igen nagy szerepet játszó software-fejlesztő és könyvkiadó cég volt. Külön színfoltot jelentett a csikos LSI könyvek által uralt szakkönyvpiacra, amikor a Novotrade elkezdte behozni és lefordítani a Data Becker sorozatot, amely bár nagyon sok hibával jelent meg (az eredeti hibákat kiegészítették a fordítás során), és rosszul volt kötve (egy hónapos aktív használat után darabokban hevert), mégis hatalmas sikere volt, mert olyan információkat hordozott, amikhez korábban nem, vagy csak elég nehezen lehetett hozzáférni. Mindez a PC Intern címével kapcsolatban juttott eszembe, ugyanis a magyarul „A Commodore 64-es belső felépítése” címen napvilágot látott remekműnek az eredeti címe „64 Intern” volt.

A PC Intern hátsó borítóján, a reklám szerint a könyv ér annyit, mint a súlya aranyban. Persze, jó tudni, hogy egy másfél kilós, 800 oldalas eposzról van szó, amely immáron ötödik alkalommal jelent meg. Eredeti célkitűzése, hogy ízekre szedje szegény PC-nket, s egyes darabkáit programozási szempontból mutassa meg. Nem tudok rá megfelelő jelzőt találni, a könyv egészen egyszerűen eszméletlen jó, átgondoltan felépített, a lényegre koncentrál, és tiszta, érthető ábrákkal teszi még világosabbá mondanivalóját. Ténylegesen a PC minden porcikájával foglalkozik, s azt hiszem, hosszan kéne gondolkodjak, ha olyan témát akarnék mondani, ami kimaradt belőle. Ennek bizonyítására álljon itt a könyv tartalma fejezetcímekben.

A rendszerprogramozás elmélete; Rendszerprogramozás a gyakorlatban; A BIOS; Pillantás a grafikus kártyákra; A megszakítás vezérlő; A DMA vezérlő; A soros port; A párhuzamos port; A billentyűzet programozása; Joystick; Egérprogramozás; Memória (Expanded és Extended); A PC hangja (a belső csipogó megszólaltatása); Lemezek és winchesterek; Az AT belső órája; Rendszerkonfiguráció és processzortípusok; A DOS rövid történelme; A DOS belső felépítése; COM és EXE programok; Karakter Input és Output; Filekezelés; Könyvtárak elérése; Dátum és idő; RAM kezelés; Az EXEC funkció; A Ctrl+Break és a kritikus hibát jelző megszakítások; Device Driverek; A DOS filerendszer; A multiplexer megszakítás; Hálózatprogramozás; DOS és Windows; A kompatibilitásra törekvés; Nem dokumentált DOS struktúrák; DOS 6.x (benne DoubleSpace, az az adattömörítés); Rezidens programok; Védett mód, DOS



kiegészítések, DPMI/VCPI; A CD-ROM és technológiája; Sound Blaster és kompatibilis kártyák.

Nem mutathatom be részletesebben a fejezeteket, mert az legalább három oldalt venne el az újságból, de azt hiszem, a fejezetcímek önmagukért beszélnek. A könyv olyan témákkal foglalkozik, amelyekről külön-külön is írhattak volna vagy akár írtak is könyveket. Ezekről ad egy közérthető összefoglalást, kiragadva a legfőbb és legérdekesebb pontokat.

Úgy gondolom, hogy ha vannak könyvek, amelyeknek ott kell lenni minden valamin magára adó programozó könyvespolcán, akkor a PC Intern ezek oszlopos és nélkülözhetetlen tagja.

W. Horton, L. Taylor, A. Ignacio, N. L. Hoft:

The Web Page Design

Cookbook (Wiley)

Tombol az Internet mánia, ami abból is világosan látszik, hogy napról napra újabb és újabb könyvek látnak napvilágot arról, hogy hogyan kapcsolódjunk, hogyan használjuk, s most már arról is, hogy hogyan készítsük el saját Web oldalunkat! A számtalan könyv előtt az ember tanácstalanul álldogál, nem tudja melyiket vegye meg. Hasamra csaptam, s talán a címe miatt, egy „szakácskönyvet” emeltem le a polcra.

Belelapoztam, s legnagyobb meglepetésemre ilyen fejezetcímek köszöntek vissza a tartalomjegyzékből: „Üdvözlünk a konyhában”, „Tálalás és étkezés”, „Főzőleckék”, „Alapreceptek”, „Cordon Bleu” stb., nem lövöm le az összes poént, de ebből már sejtettem, hogy nem mindennapi könyvet tartok a kezemben. Beleolvastam a bevezetőbe, ahol valami ilyesmi állt: Azon gondolkodsz, hogy megvedd-e ezt a könyvet? Eltervezted már, hogy a színes gerinc, hogy mutat majd a könyvespolcodon, átgondoltad hogyan válik majd be ajtófényként, és hogy a mellékelt CD-t milyen jól lehet majd hajigálni, de még mindig nem vagy meggyőzve? Ebben a pillanatban tudtam, hogy a következő könyvjelzőben szerepelnie kell ennek a könyvnek. Elhoztam tehát a Software Stationból, s neki ültem egy hétvégén, hogy át tanulmányozzam.

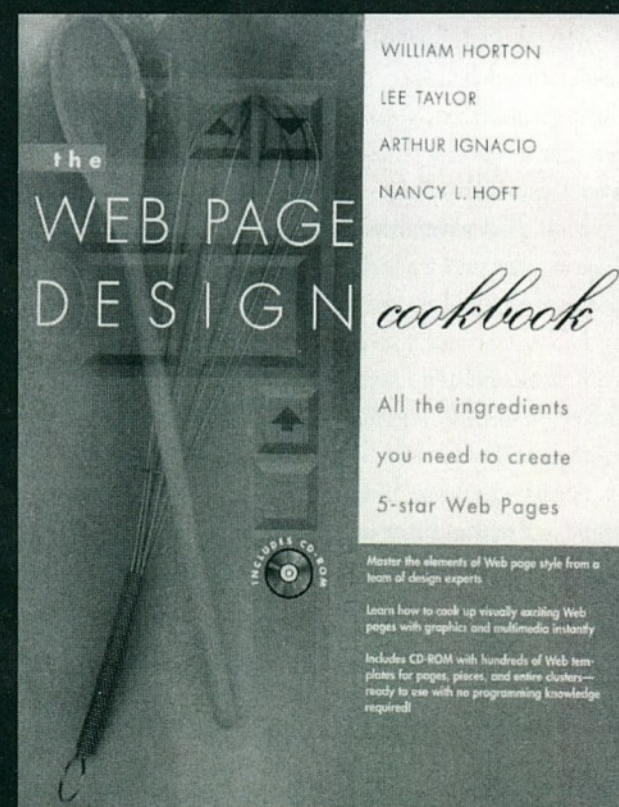
KÖNYVEK

MÉLYVÍZ

A szakácskönyv első fejezete – „Üdvözlünk a konyhában” – arról győzi meg az olvasót, hogy igenis nagyon fontos, hogy neki saját oldala legyen a Weben. A második fejezet – „Tálalás és étkezés” – a hozzáférés és működés technikai feltételeivel foglalkozik, elég röviden ahhoz, hogy ne unjuk meg már az elején, de elég részletesen, hogy megértsük, miként működik, s mi a teendők. A harmadik fejezetben kapjuk az első leckét az „oldalfőzés” tudományából, a negyedikben pedig alaprecepteken keresztül ismerhetjük meg a különböző oldaltípusokat. Az ötödik fejezetben azokról a „hozzávalók”-ról van szó, amelyekkel szebbé és finomabbá tehetjük az „ételt”, a hatodikban pedig arról, hogy nem elég szépnek lenni, nem árt ha van tartalma is a dolognak! A hetedik fejezetben különleges „készítményekkel” (forma, image map, táblázat) ismerkedhetünk meg. A nyolcadik tanácsokat ad a gusztusos tálaláshoz, a kilencedik pedig a nemzetközi konyhát, illetve az ahhoz való igazodást mutatja be, hogy „ételünk” ne legyen fogyaszthatatlan más országokban. A tizedik fejezetben a mesterszakácsok válaszolnak kérdéseinkre, amelyekben a legáltalánosabb problémákkal traktáljuk őket. A következő, tizenegyedik fejezetben arról van szó, hogy az étkezés nem különálló ételek egymásutánja, hanem egy előre kitalált, összetartozó valami, ahol az egyik fogás logikusan és ésszerűen követi a másikat. A tizenkettedik – „Cordon Bleu” – az eddig még nem ismert mesterfogásokat taglalja, illetve a kiadványszerkesztőkről olvashatunk, amelyek megkönnyítik dolgunkat. Ez végül is az utolsó fejezet, már csak a függelék van hátra – a hálóséf (Web Chef) forrásai –, azaz hova menjünk bevásárolni, és mit érdemes „megvennünk”, illetve mit találunk a CD-n.

Az elmondottak alapján a kedves olvasó azt hihetné, hogy ez valami bohóckodás, pedig szó sincs róla. A szerzők leképezték a WWW világot a konyhára, pusztán azért, hogy azok számára is érthetővé tegyék a könyv mondanivalóját, akik még nem élnek benne a számítástechnika vagy az Internet világában és nem értenék meg a szakzsargon. Teszik mindezt sok képpel, rengeteg példával, és elképesztő humorral.

TRf



41

RESZKESSETEK FELTÖRÖK!

MOSTANÁBAN SOKAN ÉS MÉG TÖBBEN SZERETNÉNEK FELTÖRNI A LEVELEZÉSI ROVAT SEGÍTSÉGÉVEL. NEM EGÉSZEN ARRA GONDOLOK, MIKOR EGY JÓL KÉPZETT AUTÓ TOLVAJ AZ ÚJSÁG 42-DIK OLDALÁNAK SEGÍTSÉGÉVEL TÖRI FEL A PAPIRJAGUÁROKAT, HANEM ARRA, HOGY AZ ILLETŐ KÜLD VALAMI HÜLYESÉGET, MAJD REPESVE VÁRJA MEGJELENŐ NEVÉT, HOGY DICSEKEDHESSEN VELE A HAVEROK KÖZÖTT. NA NEM ILYEN LEVELEK KERÜLNEK IDE!

ARÉNA

Microsoft-egérben a cincogás. Egyébként mitől vagy ennyire destruktív állapotban? A CD-X-4 épp, hogy jó numera lett, mert mind elfogyott. Erre mondják: vitték, mint a cukrot. Bocs, de ez az igazság! A kilenc napos csúszás tényleg fura. Ebben igazad van. A terjesztő úgy látszik berosált, vagy Overflow Error?-ral megállt. Jövőre minden más lesz. Legálábbis szeptembertől nagy változások vannak kilátásban. Lásd, ez a szám is itt van már a kezében. Nem?

Csosi, PC-X!

Egy-két megoldás: (...) EMI-Quint játék: Goldeneye (aranyér) (...)

InterNet címek (amik nekem tetszettek):

www.toystory.com – na mi lehet?

www.cyberville.co.uk. – on-line rádió adás

www.mtv.com – Music Television

Aréna játék: nevem: Oertel Nándor (Brain)

kedvenc színe: kék, fekete-sárga

a Tökellen Fecske (Non-penis urbica) maximális repülési sebességét többféleképpen kiszámíthatjuk, de a legegyszerűbb a kontaktmetamorfózis tényező és az immenzurabilitási együttható hányadosaként számolni. Az így kapott egész szám: gyök kettő (persze cm/felóraban).

Brain

Köszönjük a megfejtéseid. Sajnos az Aréna játékban rosszul válaszoltál. A kedvenc színed: barna, fekete-sárga – ez lett volna a jó. Hehehe... (Nézd meg a Gyaloggalopp című filmet, megérted, miért e válasz.) A Non-penis urbica egyszerűen cool, megérdemelnél egy biológiai ösztöndíjat Bábolnára. Remélem, azért megszemléled velem a jó megoldást!

megfejtések:

(...)

8. Aréna:

a./ Hogy hívnak? ---> Gyarmati Balázs, gyere ide légy szíves

b./ Mi a kedvenc színed? ---> kék

c./ Mennyi a tökellen fecske maximális repülési sebessége? --> Attól függ, európai vagy afrikai?

HW Depo: (Schuerue):

A TRAUBit még gyártják, legalábbis én tavaly még vettem a Balatonnál, de már nem üvegben, hanem pillepalackban forgalmazzák.

Sziasztok, további jó szórakozást kíván a lap szerkesztéséhez: Gyarmati Balázs (...és egy bedigitalizált aláírás!)

Ajjaj! Ha így haladunk tovább, akkor az ujjlenyomatot is számítógéppel fogják másolni, és a szerelmes levelekre a férfias illatunk, illetve könnyecskéink is egy file-ból kerülnek majd fel. Bár egyéb elvetemült dolog is látott már napvilágot, és ilyen válaszok mellett az ember már semmin se lepődik meg:

1. Hogy hívnak? Gyere ide

2. Átlátszó

3. Kicsit több, mint a tökös fecskéé, mert annak nagyobb a légellenállása

(...) B. Andris, Szekszárd

Hogy lehet átlátszó a kedvenc színed? Van ilyen színű nadrágot? És alsógatyád is hozzá? Rajonganak érted a lányok, mi? Haha! Ja a Partyk anyaga, amit kérdeztél, általában fenn van – volt, lesz – a CD-X-en, és hírt is adunk rólok: hol, mikor stb. Mármint, ha időben szólnak róla. És ingyenesen!

Most azonban elvonulok melegebb éghajlatra. Remélem, hogy lassan itt a szünet, Ti is valami egetverően jó nyaralást terveztek a csővázas hátizsákkal és haverokkal meghitt társaságban. Na most már tényleg megyek.

Ó, nem! Mi ez itt? Egy levél a melegebb éghajlatról: Tunéziából. Mintha, már láttam voltam egy hasonlót valahol. Igen! K. József az, Hotel Mirage, GPS műszer...

Hello Mindenki!

Már megint Tunéziában nézem a naplementét, de most nem vagyok egyedül. Tegnap kaptam meg EMS gyors-postával a PC-X-et és a CD-X magazint, ugyanis életem szebbik fele gondoskodik rólam.

Most Nepáltól délre, a világ legnagyobb homokzójának szélén bogarászunk, 35-38°C van árnyékban, csak árnyék, az nincsen sehoh. (ha küldtök árnyékot, küldök meleget; azt hiszem ez fair...)(...) Tényleg, miért nem jöttök ide, egy kis kiruccanásra? Szedünk skorpiót, eszünk datolyát, és tevehátról lehu***zuk a Szaharát – mondaná Lee Melon. (...) Először is megköszöném a sok hasznos információt, amelyhez a PC-X-ből jut hozzá a magamfajta. (...) Most két kérdés következne:

1. Soft: Még decemberben megvettem az ALIENS-t.

Örömmel láttam meg a következő PC-X-ben a leírást, ugyanis a programhoz kapott irodalom a végigjátszáshoz nem sok támogatást ad. Sikertelenül szállni a bolygóra, de a jóistennek sem akarják azok az emberkék magukra öltetni a páncéljukat. Erre még nem sikerült rájönnöm, de Ti talán tudjátok... Help Me!

2. Hard: Kihoztunk egy DigitalVenturis 486-os ketyerét, de nem igazán tetszik a 3 1/2-es floppy kezelése. DosNavigator alatt sokszor csak nézi-nézi a meghajtót, de nem látja. Csak felvillan a Led, majd elalszik, felvillan és elalszik, amíg meg nem unom, és akkor Reset...helyett főkapcsoló, mert ugye az ilyen minőségi gépek már nem fagnak le...

Ha van ötletetek, kedvetek, kérlek válaszoljatok!

Várva a következő PC/CD/X-et és üdvözlettel: H. J.

Tel: 00-216-6-xxx-yyy

Sajnos, most éppen nincs felesleges árnyékunk, de úgy tudom, ott telefonon lehet rendelni – fél órán belül kiszállítják. Egy igen híres nemzetközi holding felajánlott rengeteg árnyékszékot, abból küldhetnénk árnyékot, a széket legfeljebb itthon eladjuk. Bár az előbbi megoldás azért egyszerűbb. Rátérve a puha problémára, ALIENS-ben a páncélt így kell felvenni:

Belépünk a fegyverterembe. Go to the door – azaz klikkelünk az ajtóra! Máris beöltöztünk. Mikor a robotok felsorakoznak, éppen háttal vagyunk a kijáratnak, tehát a mouse-ot vontassuk a képernyő tetejére – change view. Klikkelünk a légszilip közepére, így kint vagyunk, és kezdődhet az élthalál harc! – Júpi kézírásából fordította: Csilla, ezért a rovatvezető nem vállal felelősséget.

A kemény problémára terve: valószínűleg a szállítás hatására a kisfloppy vagy az alaplapon lévő vezérlő tűskéiről csúszott le a kábel. Meggázítása után rendbe jön. (a szalagkábel piros széle jön az 1. csatlakozó láb felé) – Schuerue.

Köszönöm a fényképet meg a telefonszámot. Kicsit fiatalabbnak gondoltalak, nem tudom miért, hiszen te kutatni vagy ott. Elmennék szívesen Tunéziába, azt hiszem a szerkesztőség minden tagja velem jönne, de nem biztos, hogy pillanatnyilag az EMS gyorspostás díjon felül bármely más közlekedési eszközre tellene. Az meg szörnyen kényelmetlen, ráadásul, az a pár óra a repülőgép alacsony nyomású karakterében vérfagyasztó lenne. Azért kösz a meghívást. Ha jössz Magyarországra, szívesen látunk. Megyünk, szedünk egy-két (Ford)Scorpiót, eszünk szalonnát, és levi***jük a szerkesztőség fajanszát. Jó? Visz' lát a nyári szünet javában!

**Vlagyimir Levrov
alias New(S)local
Cső(váz)!**

Sőt, olyan levelek sem, amelyek a megfejtések miatt 10 példányban születtek, hogy javítsák a nyelési statisztikát – ugye S. Zoli! Bár idéznék belőle egy picit, mert rettentően változatos (ha én ilyet csinálnék, fénymásoltam volna):

V1.0 (a könnyed): A The Beast Within című részt is a Sierra írta (a szerző Jane Jensen). A játéknak eddig egy része volt. Ez a második.

V2.0 (a tudományos): A Gabriel Knight sorozatot (beleértve a The Beast Within című részt is) a Sierra készítette (a szerzője Jane Jensen).

V3.0 (a pontos): A sorozat The Beast Within című epizódját is a Sierra készítette (Jane Jensen). A játéknak eddig egy része volt. (Sins Of The Fathers) Ez a második.

V4.0 (a meglepő): A The Beast Within című epizódot is a Sierra készítette (írta: Jane Jensen). A sorozatnak eddig egy része készült el. Ez a második fejezet!

V5.0 (a matematikus): Ahogy az előző részt is, a The Beast Within is a Sierra készítette (Jane Jensen írta). A játéknak eddig egy (1) része volt. Ez a második (2.) fejezet.

És így tovább. Ötletek, de hiányolom a következőt: V11.0 (a konfúzus): részt az The második, Ahogy a fejezet. Volt Jane Jensen is a Sierra eddig játéknak Beast is egy Within Ez.

Megnyugtató elárulhatom, hogy az IFABO-n én is 42 példányban dobtam be a Motorola standján a nyereménycédulámat. Esküszöm, csak azért, mert ha az az egy magányos lapocskát megpróbál társat keresve lelépni, akkor ott maradok nyereménycédula nélkül...

Most, hogy elmondtam miről nem írok, jöjjön, amiről igen. Legyen velős vagy terjengős (imádok csonkítani), de érzem, hogy szívből jön. Like: Varga Szabolcs/FBR.

Hi PCX newsmakerS !!

Kellemes Húsvéti Ünnepeket és boldog új évet kívánok nektek! Ja, a CDX numero legutolsó (4) jó szar lett. Bocs, de ez az igazság!

Amúgy az újsággal nincs gond, csak az, hogy megjelenés után kb. 9 nappal kapom meg. Ez nem valami jó pont. Jövőre megveszem a hírlapársnál, aznap, amikor megjelenik!! Tényleg, hol késik már megint a PCX-em!!

Bye!! Üdv: V. Sz.

Igazán sajnálom, hogy nem voltam ott az IFABO-n, amikor személyesen kézbesítetted ki a levelet. Megnéztelek volna magamnak, mert a kézírásodból nem tudok következtetni az egyéniségedre, ugyanis olyan kevés van a levélen belőle, mint

Dr. MIDI

HANGKÁRTYA, MIDI

MÉLYVÍZ

FELTÁMADT A TURTLE BEACH! A TULAJDONOSVÁLTÁS UTÁN RENDEZŐDNI LÁTSZIK A CÉG HELYZETE, AMIT A NEMZETKÖZI SZÁLLÍTÁSOK MEGKEZDÉSE IS JELEZ. AZ ÚJ TB SAJÁT NEVÉN SZÁLLÍTJA A BEFOGADÓ CÉG ÁLTAL ED-DIG SZÁLLÍTOTT MULTIMÉDIA-MEGOLDÁSOKAT IS, Ezekkel azonban Dr. MIDI nem foglalkozik. KONCENTRÁLJUNK A „HANG-DOLGOKRA”! MEGSZÜNT A MONTE CARLO, EGY RÖVID IDEIG MÉG LESZ AZ EREDETI TROPEZ, DE MÁR MOST VAN A TROPEZ PLUSBÓL, AMI A 2 MEGA TÖMÖRÍTETT ROM HELYETT 4-GYEL BÍR, TÖMÖRÍTETLENÜL, VALAMINT EFFEKTPROCESSZORT IS TARTALMAZ. FUT MÉG A TBS-2000, A RAM-MENTES, NEM BŐVÍTHETŐ, PLUG-AND-PLAY TROPEZ-KLÓN, ÉS ISMÉT VAN TAHITI, NOHA A CÉG SZERINT „FOR A LIMITED TIME PERIOD ONLY”, TEHÁT CSAK EGY MEGHATÁROZOTT, KORLÁTOZOTT IDEIG. NEHEZEN KÉPZELHETŐ EL, HOGY ISMÉT LEÁLLÍTSJÁK ANNAK A DIGITALIZÁLÓ KÁRTYÁNAK A GYÁRTÁSÁT, AMINEK SE FUNKCIONÁLISAN, SE MINŐSÉGILEG NINCS VERSENYTÁRSA SE KÖZEL, SE TÁVOL, ÉS AMELYNEK TÖBB HÓNAPOS HIÁNYA VILÁGMÉRETŰ BOTRÁNYT VÁLTOTT KI.

Man még Crescendo hegyekben, mert ezt a Maui-Fatar billentyű kombinációt eredeti áron szinte a kutya sem vette meg – most fél áron folyik a készletek kiárusítása. Az összes software (Wave for Windows, Turtle Tools, satöbbi) törölték a termékskáláról, viszont folytatódik az adatszepegetés az új, Pinnacle nevű superkártyáról, melynek bemutatója vérszesen közeleg. Úgy tűnik, hogy a digitális be- és kimeneteket kiveszik opcióba, ezzel némileg olcsósítani lehet majd a dolgon.

Végre megjelent a Császár Előd-féle Fatehén, az első magyar techno-hangminta kollekció. A lemezen jelentős mennyiségben vannak például FLM-dobgroove-ok és még ennél is több Exotron-darabka; az Exotron első lemeze egyébként hivatalos, az EMI által kiadott zenei formában már kapható. A Fatehénen, amely az alkotó Elődke szerint „nem csicsás, de olcsó”, a dobokon kívül rettentő sok analóg szintihang, közönségzajok, és a „Fülesmackó Piano Roll” című kvázikompozíció is megtalálható, teljesen szabadon felhasználható, copyright mentes formában.

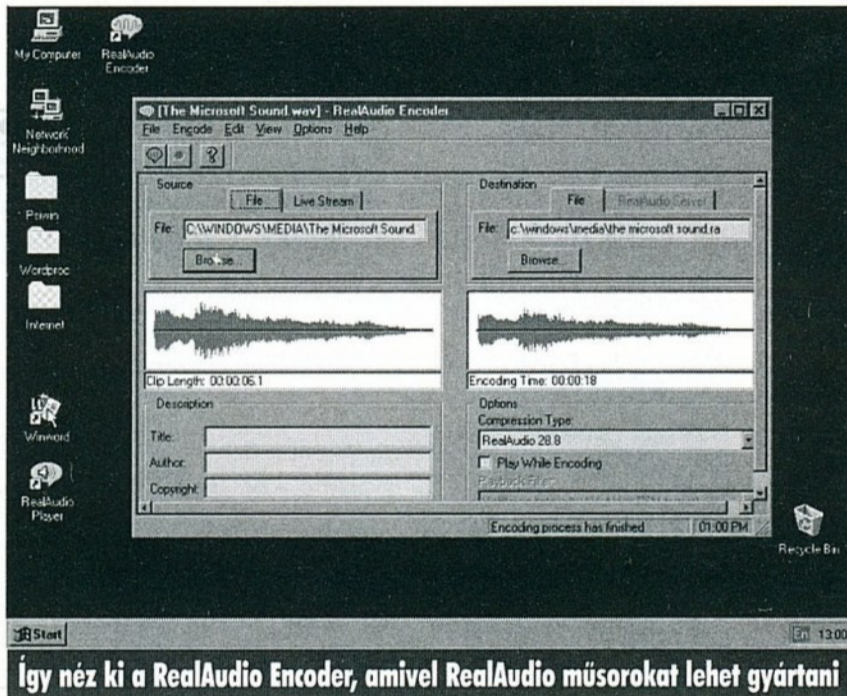
Most pedig, az utóbbi hónapok szerintem legfontosabb technikai innovációjáról: valós idejű hang, Interneten keresztül! Bizony, nem csalás, nem ámtás, a mai lassú modemes vonalakon is lehet hanganyagot átvinni valós időben, csak megfelelő tömörítő és kicsomagoló software kell hozzá.

Több, egymással inkompatibilis rendszer van, ezek közül azonban egy, a RealAudio nevű elterjedtség tekintetében magasan kiemelkedik. Működése, felhasználói szemmel, a következő: megszerezük valamilyen módon az ingyenes RealAudio Player programot (lemásoljuk, letöltjük a <http://www.realaudio.com>-ról, ha meg GUS PNP-nk van, akkor egyik sem, mert annak ott van a dobozában), vagy ha nem

és pár másodperc múlva megszólal a műsor, ami folyamatosan töltődik a túloldali szerverről, némi előrebuffereléssel. Jelenleg kétféle formátumú RealAudio file-t találhatunk, 14400-as vonalakhoz igazítottat, valamint 28800-ashoz valót. A különbség a minőségben jelentkezik, a 28800-ason nyilván kevesebbet kell tömöríteni, így az valamivel jobban szól. Ezzel el is érkeztünk egy fájó ponthoz, a minőséghez – ne áruljunk zsákbamacskát, a RealAudio nem egy hifi-sztereó. Sőt, ha igazat akarok szólni, akkor meg kell mondanom, hogy rosszabb hangja van, mint egy középhullámú rádióknak. Viszont, azt hallgatok, amit akarok, garantáltan nem maradok le egy műsorról sem, és a világ bármelyik „adóját” hallhatom, akár urduul is, ha van olyan. A minőségre visszatérve, könnyen kiszámolhatjuk, miért a gyenge teljesítmény. Mint köztudott, a CD-minőségű átvitelhez kb. 150 kilobyte-tot kell letudni másodpercenként, ami 1200 kilobit, ez áll szemben a jobb modemek 28,8 kilobitjével, ami elég drámai különbség, de se baj, legalább van fejlődési lehetőség. Mindenesetre, ma már több száz RealAudio „adótorony” van, némelyik élő

adást is sugároz (bizony, ilyet is lehet) sőt, van magyarul is: az Internettoban konzerv-műsorok vannak, a Petőfi Rádió pedig élőben nyomul.

Ajánlom mindenkinek, hogy ne szalassza el e történelmi pillanatokat!



Igy néz ki a RealAudio Encoder, amivel RealAudio műsorokat lehet gyártani

azt, akkor a Microsoft Internet Explorer 2.0 vagy annál nagyobb verzióját (lásd CD-X 95/2), felinstalláljuk (legyen a gépben hangkártya, speakeren vagy speakerdriveren nem megy), és ezután készek vagyunk arra, hogy ha egy home page-en találunk lejátszható RealAudio file-t, akkor azt saját gépünkön meghallgathassuk. A dolog ugyanúgy működik, mint egy multimédia CD: csak rákattintunk,



GG



MULTIMÉDIA

Mega Race*	2.190,-
Heretic*	2.190,-
Cyclones*	2.190,-
Police Quest*	2.490,-
Savage Warrior*	2.490,-

Repülő szimulátor pack (Wing Commander, F14, MIG29, stb)	7.990,-
ClipDic angol, német	7.200,-
Nyelvmester angol, német	8.000,-
Angol-magy. hangos szótár	9.900,-
Német-magy. hang. szótár	13.800,-
PICDIC angol, német, francia	7.800,-
Hat nyelvű Európa szótár	7.990,-
Nyelvész kezdő angol és német	7.500,-

Sound Blaster 16 IDE OEM	14.875,-
Audio Excel, Shuttle hangkártya	10.625,-
ACER 4X CD IDE	13.750,-

Ha a fenti termékekből vásárol, választhat magának egy ajándék CD-t 1.500,- Ft értékben !!!
(Kivéve a csillaggal jelöltek !)

VAR COMPUTER
1149 Budapest, Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827
Fax: 22-22-827/25
E-mail: var@magnet.hu

Bővebb információkat a VAR Kft.-ről, újdonságokról, árakról a FAXBANK-ban (T: 180-86-11/1846#) olvashat



CD-ROM LEMEZEK

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL

MIÉRT PONT MI? Mert a használt CD nem kopott CD!

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,
...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,
...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,
...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

Minden CD-t átveszünk

Készpénzért és bizományba

A múlt hónap legjobb vétele! WARCRAFT II. 4000.- Ft+áfa

...mert 7 napig otthon tesztelheti a választott CD-t

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?

...mert az otthoni tesztelésnél csak 7,5% foglalót kell letenni,
...mert 10-50%-kal alacsonyabbak az árak,
...mert minden hónapban klubnap, sok meglepetéssel,
...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,
...mert ha ketten együtt lesznek tagok, a klubtagságihoz féláron jutnak.

Civilization II.

7920.- helyett 5544.- Ft+áfa

Csak klubtagoknak!



RILLA E.C.

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon : 302-5172

910 F.



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIE, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

ÁPRILISI SZÁMUNK NYERTESEI

BMG: (1995.)

Árvai Imre, Túrkeve
ifj. Lajkó János, Várpalota
Szalai Árpád, Kisújszállás

EMI-Quint: (Golden Eye)

Kiss Pál, Bp. III.
Németi László, Bp. XIV.
Papp István, Bp. II.

Warner 1: (április 30.)

Albert Zoltán, Bp. XII.
Gerse József, Bp. VII.
Zahemszky András, Eger

Warner 2: (Wild World, To Be With You)

Ács Judit, Szany
Lukács Albert, Budaörs
Zoltán Péter, Bp. XX.

UIP: (Született gyilkosok, A rettegés foka)

Bálint Kálmán, Zalaszentgrót

Pálinkás Endre, Bp. III.

InterCom: (Vincent)

Hornyacsek Dániel, Bp. IV.
Schwetz Ferenc, Bp. III.

Gabriel Knight: (Sierra)

Szabó Tamás, Bp. XIX.

Angel Devoid: (4 db)

Szalay Mónika, Bősárkány

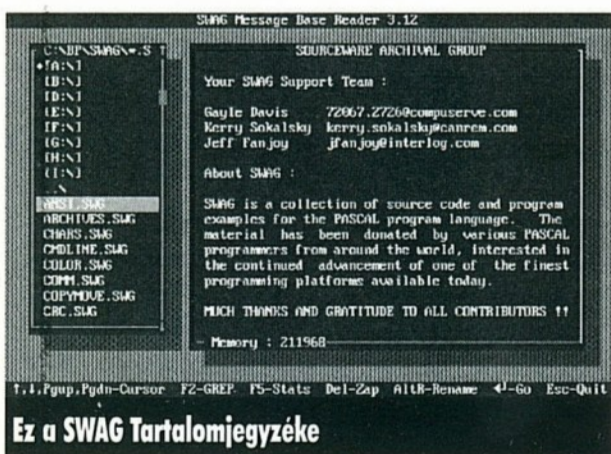
Gratulálunk, a nyereményeket postázzuk!

S W A G

PROGRAMOZÓKÉNT SZÁMTALANSZOR ELŐFORDULT MÁR VELEM, HOGY OLYAN PROBLÉMÁT KELLETT MEGOLDANOM, AMELYRŐL PONTOSAN TUDTAM, HOGY VALAHOL VALAKIK MÁR MEGOLDOTTAK, DE NEKEM MÉGIS KI KELLETT TALÁLNI AZ X+1. VARIÁCIÓT.

A 90-es évek elején, a BBS-ek elterjedésével Magyarországra is eljutottak különböző levelezőhálózatok. Ezek között külön témaként szerepelt a programozás, minden nyelvnek meg volt a maga kis külön területe. Ha az ember hozzáfért ezekhez a levelekhez, kis szerencsével nagyon hasznos információkhoz juthatott. A problémát igazából az jelentette, hogy naponta akár 300 levél is érkezhettek, ezek átnézése és szortírozása (nem is beszélve a letöltéséről) több órát tett ki, erre pedig nem volt idő. Gondot jelentett a tárolás is, egy-egy ilyen napi levélcsoomag elérte a félmegás méretet, így elgondolható, hogy akár csak egy hetes adag tárolása az akkoriban használt két-háromszáz megás winchestereken mekkora területvesztéshez vezetett.

Ez idő tájt volt egy rövid kísérlet: valaki vagy valakik havi összefoglalókat készítettek a Pascal területen felmerült problémákról és az arra érkezett megoldásokról. Tulajdonképpen arról volt szó, hogy összegyűjtötték az egy hónap alatt megfordult leveleket, „kifiléztek” belőle a hülyeséget, a kérdéseket összefésülték a válaszokkal, s az így elkészült csomagot újtársa bocsátották. Nagyon hasznosak voltak ezek az összefoglalók, csak a kezelésük nem volt igazán megoldva, az összes levél szövegállományként szerepelt, a lefordítható forrásprogramokat külön PAS állományokba tették, s néha elég nehéz volt



megtalálni és összepárosítani a megfelelő levelet a Pascal programmal, vagy fordítva. Ettől eltekintve nagyon szerettem őket, sok olyan „kincs” rejlett bennük, amelyekhez csak ily módon juthattam hozzá. A vállalkozás azonban csakhamar kifűjt, legalábbis Magyarországra csak három ilyen összefoglaló csomag érkezett.

A SWAG tulajdonképpen ennek a kezdeményezésnek egy professzionális megvalósítása. Gayle Davis, Kerry Sokalsky és Jeff Fanjoy valamikor 93-ban vagy 94-ben alakította meg a SourceWare Archival Group-ot, amelynek célja a levelezési hálózatokon megjelenő Pascal forrásanyagok összegyűjtése és publikálása volt. A leveleket összegyűjtötték, kiválogatták, majd téma szerint több csoportra osztották. Kitaláltak egy saját formátumot (SWG), az egyes csoportokat egy ilyen állományba összemásolták és készítettek egy tallózó programot (READER), amely képes volt egy tartalomjegyzéken keresztül bármely levélhez hozzáférést biztosítani. Az

első kiadott csomagot három hónapra rá követte a második, s azóta is három havonta (februárban, májusban, augusztusban, illetve októberben) napvilágot lát egy-egy pótlás. Ma – az idei második CD-X-en is megjelent állapotot figyelembe véve – kb. 60 csoportban több mint háromezer levelet tartalmaz a teljes csomag, így bátran nevezhetjük a Pascal programozók kincsesbányájának. A közel 60 csoport a következő:

ANSI: ANSI állományok készítése és megjelenítése; **ARCHIVE:** tömörített állományok kezelése; **CHAR:** karakterkezelés; **CMDLINE:** DOS parancssor rutinok; **COLORS:** szövegek és grafikák színe; **COMM:** kommunikációs, INT14h rutinok; **COPYMOVE:** állománymásoló, mozgató rutinok; **CRC:** 16/32 bites CRC rutinok; **CRT:** CRT rutinok; **CURSOR:** kurzorkezelés; **DATATYPE:** adattípusok kezelése és összehasonlítása; **DATETIME:** dá-



tum és időkezelés; **DELPHI:** Borland Delphi programrészletek; **DESQVIEW:** Desqview, multitask rutinok; **DIRS:** könyvtárkezelés; **DOS:** DOS parancsok hívása, környezeti változók; **DRIVES:** lemezegységek kezelése; **EGAVGA:** grafikuskártya specifikus rutinok; **ENCRYPT:** titkosítás; **ENTRY:** adatbevitel, beviteli mezők; **EXEC:** EXEC parancs használata; **FAQ:** gyakran ismételt kérdések; **FILES:** Filekezelés; **FINDREPL:** kereső, helyettesítő rutinok; **GRAPHICS:** grafikaprogramozás; **HARDWARE:** hardware detektálás; **INTERRUPT:** megszakításkezelés; **ISR:** ööö... izé, gőzöm sincs; **JOYSTICK:** botkormány programozása; **KEYBOARD:** billentyűzetkezelés, adatbevitel; **MAIL:** levelezőrendszerek formátumai; **MATH:** matematikai eljárások; **MEMORY:** memóriakezelés (XMS, EMS, védett mód); **MENU:** a menüprogramozás technikája; **MISC:** minden egyéb; **MOUSE:** egérprogramozás; **NETWORK:** hálózat, illetve LANtastic rutinok; **NUMBERS:** bitműveletek számokon; **OOP:** objektum orientált programozás, Turbo Vision; **PARSING:** szétválogatás, tokenizálás; **POINTERS:** mutatók, láncok, listák, fák; **PRINTING:** nyomtatás, nyomtató vezérlés; **RECORDS:** rekordkezelő rutinok; **REDIRECT:** Input, Output átirányítás; **SAVESCRN:** képernyővédők programozása; **SCREEN:** karakteres képernyő programozása; **SCROLL:** görgetési technikák; **SORTING:** rendezési rutinok; **SOUND:** Sound Blaster, Adlib, hangszóró programozás; **STREAMS:** adatfolyamok kezelése; **STRINGS:** sztringkezelés; **TEXTEDIT:** szövegszerkesztési rutinok; **TEXTFILE:** szövegfile-ok kezelése; **TEXTWINDW:** szövegablakok; **TIMING:** időzítés; **TSR:** rezidens programok írása; **UNITINFO:** unitokkal kapcsolatos dolgok; **WINDOWS:** programozás Windows és OS/2 alatt.

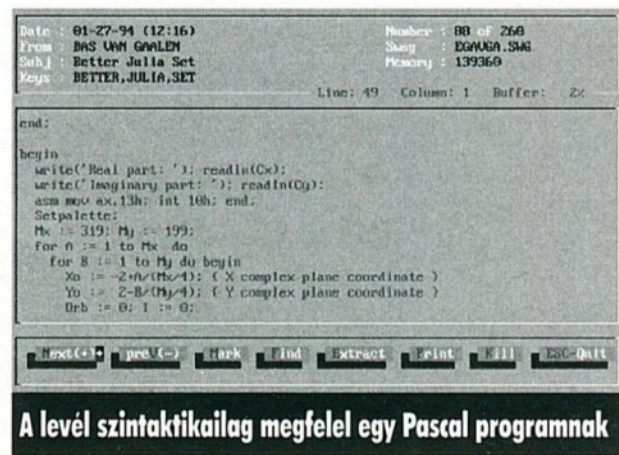
A negyedévente megjelenő „pótkötetekben” az állományok kiegészítéséről külön program gondoskodik, amely ráadásul bolond biztos: figyel, hogy az SWG állományok fel lettek-e

PROGRAMOZÁS MÉLYVÍZ

már frissítve, így kétszer nem adja hozzá ugyanazokat az új leveleket.

A böngésző program indításkor egy listában megjeleníti az általa megtalált SWG állományokat. Bármelyiket kiválasztva azonnal megjelenik annak tartalomjegyzéke, azaz az összes benne lévő levél sorszáma, írója és témája. A levelekkel – azon kívül, hogy elolvassuk – különböző műveleteket végezhetünk, például tetszés szerinti sorrendbe rendezhetjük őket vagy akár törölhetünk is belőlük, bár ennek nem sok értelme van. Ami ennél sokkal fontosabb, hogy a program képes kereséseket végrehajtani akár az összes, akár csak az általunk kiválasztott SWG állományokon. A keresés eredménye pedig egy újabb SWG állomány, amelynek mi adhatunk címet, s amely permanensen tárolódik a SWAG file-ok között, amíg csak ki nem töröljük. Ily módon nem kell minden használatkor újra kiadni a keresést, hiszen annak eredménye megmarad, s bármikor elérhető!

Ha valami érdekesre bukkantunk az egyik levélben, a levelet kinyomtathatjuk, vagy kiexportálhatjuk a csomagból. Ez utóbbi lehetőség azért érdekes, mert az exportált levél azonnal lefordítható a Borland Pascal fordítójával, vagy betölthető a fejlesztői környezetbe és ott kipróbálható. Mindezt úgy érték el a készítő, hogy a levelek „szöveges részét” elkülönítették a forrás résztől, s megjegyzésekkel alakították át. Így az exportált levél nem más, mint egy megjegyzésekkel ellátott Pascal program.



Persze az sem mindegy, hogy kik írták ezeket a leveleket. Étvágygerjesztőnek két név: Arne de Bruijn, a Jazz Jackrabbit fő programozója, és Bas van Galen, aki a két GFXKIT elkészítésével vonult be a köztudatba (demókban látható grafikai effektus gyűjtemények Pascal forrásban, rengeteg megjegyzéssel). Ha átböngészünk egy-két állományt – különösen a grafikai részeket – ismerős nevekre bukkanhatunk; néhányan közülük több könyvet is írtak már az adott témában! Magyarul, a színvonal igen magas.

Honnan lehet hozzájutni? Volt egy időszak, amikor felbukkant egy-egy magyar BBS-en. A legjobb kiindulási pont az állományok beszerzéséhez a SWAG home page az Interneten, ahonnan számtalan olyan FTP site-ot lehet elérni, ahol mindig megtalálható a legfrissebb pótlás. S végül, de nem utolsósorban a CD-X-en, ugyanis kapcsolatba léptünk Gayle Davis-szel az egyik készítővel, aki áldását adta SWAG kollekciónak ilyen módon történő terjesztésére. Ennek eredményét látható az idej, áprilisi CD-X-en.

HARDWARE

MÉLYVÍZ

HW Depo



ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA IRÁNT ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBN TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.

Az előző részben az SCSI kártyákat és szabványokat boncolgattuk. Akkori ígérletünk szerint erre a témára még visszatérünk, TRf éppen most megy át oknyomozó riporterbe, hogy minél több információt összegereblyézzon.

Addig is maradjunk a merevlemezek és csatolófelületek témakörénél, először a **PCMCIA** eszközökről lesz szó. Gondolom sokunknak ez csak elméleti jelentőséggel bír, mivel a PC-X olvasók elenyésző része kerül ki a notebook, laptop felhasználók köréből (vagy csak nem töltötték ki kérdőívet). A PCMCIA szabványt (neve, a mássalhangzók mennyiségét tekintve, szlovák eredetre utal) a helyfüggetlen gépek számára találták ki. Eredetileg a memóriakártyák kezelésének és méretének egységesítését szolgálta, innen származik a neve is, ami az angol **Personal Computer Memory Card International Association** szavak kezdőbetűiből tevődik össze. Később változott a taktika, így nem csak memóriakártyákat, de merevlemezeket, multimédiás (hangkártya, CD-ROM vezérlő) és kommunikációs eszközöket (modem) is gyártottak e szabvány alapján. Működésében tehát erősen hasonlít az SCSI-re, hiszen itt is a gép adatbuszára csatolt adapter végzi a keze-

lést, jórészt a központi proceszortól függetlenül.

A PCMCIA szabvány szerint készült eszközök közös jellemvonása, hogy az oldalak hosszúságát tekintve bankkártya méretűek, és háromféle vastagságban készülnek. Ezeket A, B, C jelöléssel különböztetik meg. Vásárlásuknál feltétlenül figyelembe kell venni, hogy a kártyahely, melyhez csatlakoztatni kívánjuk, tudja-e fogadni az adott altípust. Illesztésük végtelenül egyszerű (korrekt PCMCIA adapter esetében), hiszen semmi mást nem kell tenni, mint „*cardot insertálni a slotba*”, és a vezérlő programján keresztül felismertetni.

Amint a hordozható gépekben elfogadott szabványra vált, szinte azonnal megjelent a helyhez kötött rendszerek számára készített verziója. Ebben az esetben az ISA BUS-ra csatlakoztatott adapterkártyából madzag vezet a külső fiókig, ahol a kártyákat be lehet dugdosni, valamint léteznek olyan adapterek is, melyek a kártyán, a gép háta felől oldják meg a csatlakoztatás problémáját. A kezelhető eszközök száma és altípusa itt teljesen az adattortól függ. Elterjedésének legnagyobb gátja, hogy ára többszöröse a hagyományos eszközökének, s ez sajnos bármely PCMCIA kártya esetében (legyen az memória vagy modem) igaz. Így sokunk számára hiába a könnyű kezelhetőség, a biztonságos és egyszerű szállíthatóság.

Egyéb nagykapacitású, cserélhető winchesterek

Az információs szupersztrádán száguldozó adatkonvojok mérete egyre nagyobb, és ezek tárolása – különösen, ha nem mindennap használatos dolgokról van szó – beépített merevlemezen igen gazdaságtalan, floppyn pedig rendkívül körülményes és időt rabló. A probléma feloldására jó megoldást jelenthetnek a cserélhető, nagykapacitású lemezek. Közös jellemző-

jük, hogy a mozgatómechanikához, a vezérlő és az író-olvasó elektronikához viszonyítva olcsó hordozófelületek korlátlanul bővíthető. Igaz, a fejek és a mozgatómotorok nem mindig képezik a beépített vagy a fogadó egység részét. Erre példa a postákon is időnként látható TANDON 40/80-as típusú cserélhető winchester, amelynek csak a vezérlőelektronika állandó, a mechanikai alkatrészek a vinyóval vannak egy dobozba zárva.

Cserélhető lemezegységek

Példának talán a SyQuest típusokat említhetném, hiszen rendkívül elterjedtek. Esetükben – a beépített winchesterekhez hasonló módon –, tekerescs fejekkel történik az írás-olvasás. A hagyományos merevlemez szabványhoz hasonlóan, létezik SCSI és IDE típusú vezérlővel szerelt változata. Egy-egy lemez maximális kapacitása, a gazdaságossági és üzembiztonsági szempontok figyelembevételével, manapság 300 MB körül van (de sokan még mindig a jól bevált 88 megás SyQuesteket nyúzzák). Ennek legfőbb oka a fej mérete, ugyanis a lemezt – mármint magát, az adathordozó korongot – nem lehet olyan tökéletesen pozícionálni a fejhez, mint a fixlemez háttértárak esetén, így kénytelenek szélesebb sávokat és nagyobb fejet használni.

Magneto-optikai háttértárak

Speciális, olcsónak nem nevezhető, viszont igen jelentős kapacitású és jó adatbiztonsági mutatókkal rendelkező eszközök. Ha csak a kifizetendő összeget vesszük figyelembe, tényleg drágák, azonban ennél a típusnál is cserélhető lemezeket használhatunk, s a lemezek tárolókapacitása meglehetősen nagy. Hátránya, hogy esetükben is érvényes az „ahány ház, annyi szokás” szabály, azaz nem jellemző rájuk a kompatibilitás. A lemezek ugyan a legtöbb típusnál használhatók, de az egyik egységen megformázott lemez a legritkább esetben olvasható egy másikon. Szerencsére megindult már a szabványosítás (pl.: 3.5”-es Rainbow Disk), de a jelen pillanatban létező eszköz-kavalkádban a felhasználónak kell válogatnia.

Bár működési elvük azonos, azonban egy nagyon fontos tulajdonságuk alapján két csoportra oszthatjuk őket. Az írhatóság, a hordozóréteg anyaga többféle lehet, és ennek függvénye, hogy lehetséges-e az egyszer már rögzített állapotot felülírni, vagy a gyári formázás után felírt adatok végleg a lemezen maradnak. Az utóbbi típust, a **Write Once Read Many** (egyszer írható, többször olvasható) szavak kezdőbetűi alapján **WORM**-nek (angol szójáték, jelentése: féreg) szokás hívni, és általában külön jelzik is az árlistákban, szemben a másik, **Write Many Read Many** típusal, amelynek nincs ilyen frappáns neve. Kialakításuknál a legfontosabb szempont nagy adatmennyiségek egybefüggő tárolásának képessége volt. Az IBM AS-400-as közepes gépére például az egyszerre ráköthető optikai tárolókkal 1.3 TB (terabyte, azaz a gigabyte 1024-szerese, és nem Társadalom Biztosítás) háttértár kapacitás érhető el. Ebben az esetben azonban fixlemez magneto-optikai háttértár-

SQ3270 DEMO

FEATURES

- ANSI ATA / SCSI interface provides as low as 13.5msec seek time
- Air circulation system provides a Winchester-Class environment for the head-disk interface
- The small cartridge fits easily in your shirt pocket
- Offers primary and secondary storage in one drive
- 64K and 128K intelligent read "Look Ahead" caching buffer
- Data transfer rate at the host interface up to 4.0MB per second
- Data transfer rate from the head/media interface up to 2.3MB per second
- Programmable power modes - sleep, standby, idle and active

NEXT →

FEATURES

SPECIFICATION

CARTRIDGE

GALLERY

A Syquest még mindig az élen áll – lapozz a 49. oldalra, ahol megismerkedhetsz a DVD-vel, a jövő adathordozójával

NEED FOR SPEED?

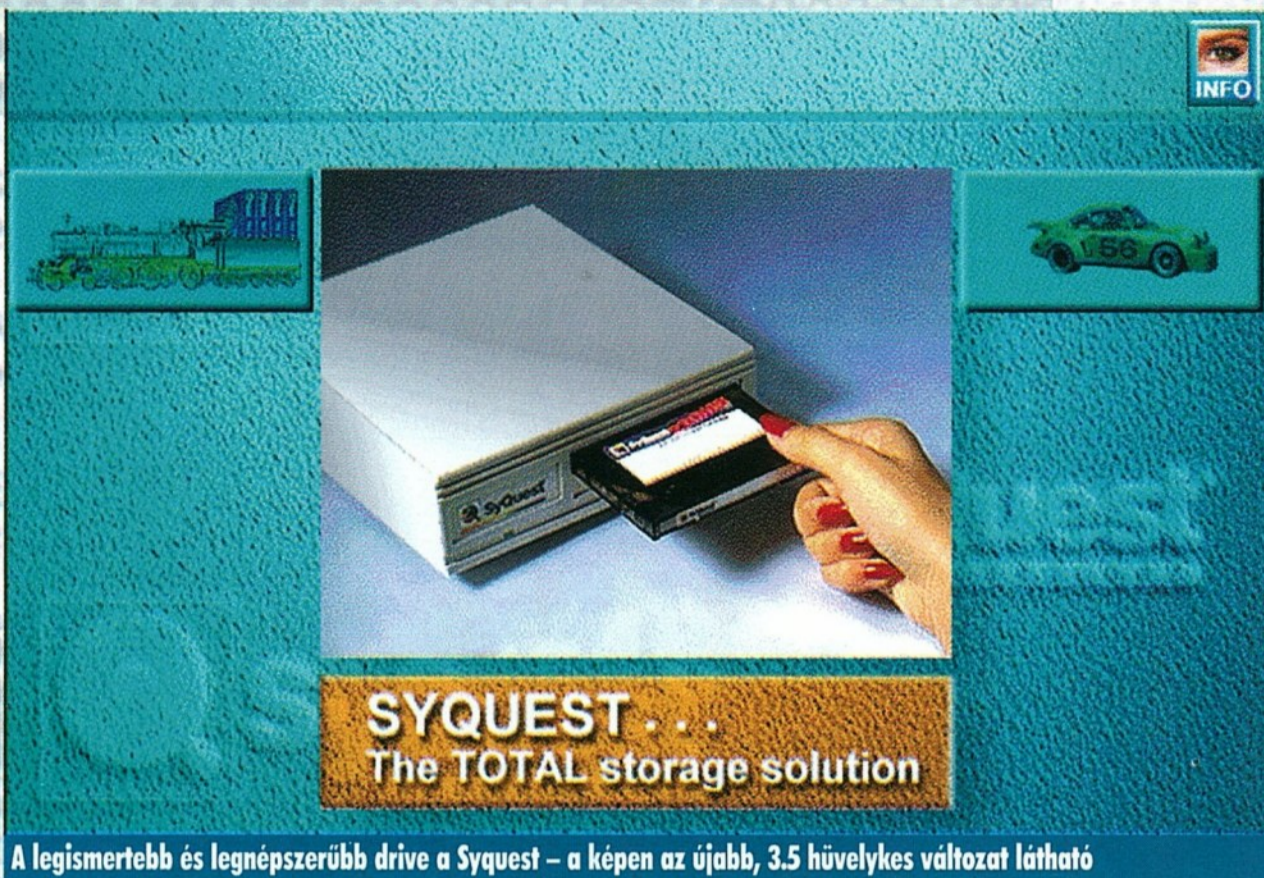
AZ ELMÚLT HÉTEN „ÁTKOSMETIKÁZTUK” A SZERKESZTŐSÉG GÉPEIT, S HA MÁR PROCESSZOROKAT, ALAPLAPOKAT CSERÉLTÜNK, GONDOLTUK, KÖZZÉ TESZÜNK NÉHÁNY MÉRÉSI EREDMÉNYT. A TÁBLÁZATBAN LÁTHATÓ ELSŐ 4 EREDMÉNY UGYAN ABBAN A GÉPBE KÉSZÜLT, MINDÖSSZE ANNYI A VÁLTOZÁS, HOGY EGY 486-OS ALAPLAPOT PENTIUMOSRA CSERÉLTÜNK, ILLETVE EBEN AZ ÚJ ALAPLAPBAN VÁLTOZTATTUK, HOGY MENNYI LEGYEN A PROCÍ ÓRAJELE ÉS A FELHASZNÁLT RAM MENNYISÉGE. LÁTHATÓ, MENNYIT SZÁMÍT A MEMÓRIA, HA WINDOWSBAN DOLGOZOL (WINTACH MÉRÉS) – A PENTIUM 120 MAJDNEM UGYAN ÚGY MUZSIKÁLT 8 MEGA RAM-MAL, MINT A 100-AS 16 MEGÁVAL. ÉRDEKES UGYANAKKOR, HOGY A DX4-120 NEM SOKBAN MARAD EL EGY PENTIUM 90-TŐL, A PROCÍ ÉS AZ ALAPLAP ÁRA VISZONT JELENTŐSEN KEVESEBB. NEM JELEZTÜNK, DE MÉRTÜK A MEREVLÉMEZ ÁTVITELI SEBESSÉGEIT IS: A DX4 KONFIGURÁCIÓN 4300 KILOBYTE-OT VITT ÁT, MÍG A PENTIUM ESETÉN EZ 5700-RA UGROTT (MINDKÉT ESETBEN ALAPLAPRA INTEGRÁLT PCI IDE KONTROLLERREL DOLGOZTUNK).

Az utolsó oszlopban Süti konfigurációja látható, amelynek mérési eredménye egy kis magyarázatra szorul. A MIPS és a Speed végeredménye egyértelmű (félelmetes...), ám Windowsban, annak ellenére, hogy 40 mega RAM üldögél Süti gépében, és egyaránt hasonló Stealth64-ünk van, alig észlelhető a különbség a Pentium 100 és 133 között. Két dologra gyanakszunk: az egyik, hogy Süti rendszere agyon van tupírozva mindenféle Windowsos, grafikus programmal, DLL-lel, fontokkal, míg az enyém viszonylag „szűz”, csak a szükséges Word, Excel, Acces és egy-két kisebb utility van installálva. A másik, hogy a két konfiguráció között akad egy picit különbség Süti gépének rovasára: az övében másfél éves Stealth64 2 MB VRAM grafikus kártya dolgozik, míg az enyémben egy alig két hónapos Stealth64 Video 2 MB VRAM.

Aki tehát Windows 95 alatt dolgozni szeretne, az figyeljen az említett értékekre. És bármilyen idegesítő, törődjünk bele, hogy a „munkagép” nem szabad milliónyi, felesleges dolgot telepíteni, mert a Win95 „óperenciás rendszer” csak hízik, hízik és egyre lassabb lesz. Időnként érdemes újratelepíteni – fáradságos, de mi is ezt tesszük...

Schuerue

Mr. Chaos



A legismertebb és legnépszerűbb drive a Syquest – a képen az újabb, 3.5 hüvelykes változat látható

rakról van szó, míg a PC-k esetében a cserélhető lemezes egységek a jellemzők.

Minek köszönhető ez az óriási tárolókapacitás, szemben a tisztán mágneses elvű háttértárakkal? Természetesen a lézersugárnak. A cserélhető merevlemez esetében a teljesítményhatár mértéke a fizikai méretekből következik, ugyanis az adathordozó réteg mágneses értékének kiolvasásához vagy megváltoztatásához egy relatíve nagyméretű tekerecs (a fej) szükséges, amivel nem lehet kisméretű sávokat olvasni. A sávok sűrűségének tehát a fej mérete szab határt, amennyiben ezt drasztikusan csökkenteni lehetne, finoman szólva is jelentős kapacitásnövekedés lenne a jutalom. Itt jön képbe a lézer, amely jól pozícionálható ahhoz, hogy nagyon kis felületről is tudjunk olvasni. Azonban az írás folyamatában is használnunk kell, ha azt akarjuk, hogy hasonlóan minimális felületen történjen az adattárolás. Ehhez egy olyan hordozó anyagra van szükség, amelynek mágneses tulajdonságai megváltoztathatók a lézer hőfejlesztő tulajdonságának segítségével. Olvasás esetén a lézer intenzitása jóval kisebb, mint írásnál, ezért nem keletkezik akkora hő, amely befolyásolná a mágneses állapotot.

A többször írható, többször olvasható egységek esetében az írás előkészítésénél mágneses hatásnak tesz ki a lemez írásra szánt területét, ekkor egységes mágneses állapotba kerülnek a hordozóanyag szemcséi (az anyag típusától függ, hogy pozitív vagy negatív). Ezt követően a lézerfej nagy energiájú sugárral megvilágítja azokat a szektorokat, melyeknek polaritását meg kell változtatni az adatok rögzítéséhez. A lemezen található adathordozó réteg permanensen mágnesezhető, vagyis alapállapotával ellentétes hatásnak kitelve, átveszi és megtartja az ellentétes polaritást egészen addig, amíg intenzív hőhatásnak nem teszik ki, ekkor ugyanis visszavált az eredeti polarításra. Az olvasásnál a visszaverődő sugár tulajdonságait megvizsgálva kideríthető, hogy pozitív vagy negatív polaritá-

sú szektorról verődött vissza, a polaritáshoz pedig egyértelműen rendelhető bináris megfelelő.

A WORM is nagy energiájú lézerfény segítségével módosítja az üres lemezfelület mágneses tulajdonságait, és kis energiával olvassa vissza az így eltárolt adatot. Azonban nincs lehetőség az eredeti, üres mágneses állapot visszaállítására, általában a hordozóanyag tulajdonságai miatt, az ugyanis hő hatására nem megváltoztatja, hanem elveszti mágneses tulajdonságait. Olvasásnál tehát csak azt kell figyelni, hogy van-e mágneses tulajdonság, és ennek alapján valósítható meg a digitális adatrögzítés.

Mindkét típusú magneto-optikai tárolóra jellemző, hogy a lemezek a 3.5"-es floppykhoz hasonló, de annál vastagabb és keményebb tokban találhatók, mivel a lemezek felületére kerülő szennyeződés (ujjlenyomat, por) lehetetlenné teszi a pontos olvasási, írási műveleteket. Általánosan igaz, hogy olvasási sebességük hasonló, illetve akár nagyobb is lehet, mint a hagyományos tárolóké, azonban lassabban írnak, mint a mágneses egységek. Három-négy éve kialakulhatott olyan furcsa konfiguráció is, amelyben a magneto-optikai egység elérésben és adatátvitelben egyaránt gyorsabb volt, mint a számítógépben levő winchester! A leggyakrabban SCSI vagy saját illesztő-felülettel szereltek, IDE típussal nem találkoztam.

Jövő hónapban, veletek, újra, új témával, ugyanitt.

	DX4-120, 16 MB RAM, Stealth64 Video 2 MB VRAM	Pentium 90, 8 MB RAM, Stealth64 Video 2 MB VRAM	Pentium 100, 16 MB RAM, Stealth64 Video 2 MB VRAM	Pentium 120, 8 MB RAM, Stealth64 Video 2 MB VRAM	Süti gépe, Pentium 133, 40 MB RAM, Stealth64 2 MB VRAM
MIPS	65	79	89	102	119
Speed 2.0 - CPU	401	520	578	694	766
Speed 2.0 - FPU	981	1519	1687	2025	2571
Speed 2.0 - VIDEO	20062	19660	20480	19660	20480
Wintach 1.0 - Word processing	143	na.	173	178	111
Wintach 1.0 - CAD	320	na.	419	410	457
Wintach 1.0 - Spreadsheet	143	na.	159	153	167
Wintach 1.0 - Paint	129	na.	152	153	166
Wintach 1.0 - Overall	184	na.	226	223	225

CD INTERACTIVE PHILIPS



MEGVETTED MÁR A LEG-ÚJABB NYOLCSZOROS SEBESSÉGŰ CD-ROM OLVASÓDAT? KIFIZETTED MÁR AZ EMIATT FELGYÜLEMLETT ADÓSÁGAIDAT? AKKOR ITT AZ IDEJE, HOGY ÚJRA ELKEZDJ SPÓROLNI, MERT HA MINDEN JÓL MEGY, MÉG EZ ÉV VÉGÉRE MEGJELENIK AZ ÚJ CD SZABVÁNY, A DVD.



mint látod, most nem kifejezetten CD-i újdonságokkal foglalkozunk, hanem inkább egy érdekes fejlesztés végeredményéről számolunk be. A Philips ugyanis a CeBiten bemutatta első prototípusát annak a CD-ROM olvasónak, amelyet nem CD-ROM olvasónak hívnak. A DVD nevet tessék egyszer s mindenkorra megjegyezni: a Digital Video Disk új, és remélhetőleg hamar elfogadott szabvány lesz. A „hagyományos” CD technológiát hivatott felváltani – persze erre vajmi kevés reménye van egy-két éven belül. Ettől függetlenül (bízom benne) szempillantás alatt el fog terjedni: tudniillik olyan nagy cégek működtek közre a fejlesztésben, mint a Toshiba, a Matsushita, a Sony, a Philips, a Time Warner, a Pioneer, a JVC, a Hitachi vagy a Mitsubishi Electric, de a Thomson is barátságosan közelített a dologhoz. Így hát nagy az esélyük, hogy válllvetve kiharcolják a már elavultnak tekinthető CD-ROM szabvány leváltását.

Hogy ne csak zagyváljak össze-vissza a levegőbe, elmondom a technológia lényegét, és hogy miért várom ennyire tükön ülve a szabvány elterjedését. A mostani CD úgy kábé 650 mega kapacitású, s ha megfeszülünk se tudunk írni rá (kivéve, ha több százezer forintos berendezés segítségével egyszer megtöltjük adatokkal), és hát ugye az olvasási sebessége sem valami fényes, nem is beszélve poscsek seek idejéről. Ezzel szemben a DVD formátum minimum hétszer több adatot képes tárolni (egyoldalal lemez esetén 4.7 gigabyte), mindezt változtatható, 4.69 megabit/másodperc átlagos olvasási sebességgel. Ez több, mint fél mega másodpercenként, elsősorban képre és hangra vetítve – ez is az újítás lényege, hogy felváltsa az eddigi Video CD-eket, és végre igazi otthont adjon az MPEG filmeknek.

A technológia alapja, hogy teljesen más, mint a CD-ROM. A DVD a mostani CD-khez hasonlóan 5 hüvelykes, ám „dual-layer”, azaz kétrétegű, a fényt félig és teljesen visszaverő rétegekkel ellátott optikai lemez (ennek megfelelően a média írható, bár ennek módjáról keveset ír a szakirodalom, gondolom a mostani optikai lemezekhez hasonlóan történik). Ez eredményezi, hogy az információ-mennyiség „egyszerűen” megkétszerezhető a lézer „fókuszálásával”. A szabvány megengedi a kétoldalal, egy- vagy kétrétegű lemezek használatát is – a DVD kezdeti stádiumában (mert egyelőre még itt tartunk) az egyrétegű, egyoldalal lemez kapacitása 4.7 giga.

A házi videózást tekintve ez a „single sided, single layer” DVD lemez 135 percnyi filmet tartalmazhat három surround hang-, és négy feliratozási csatornával az MPEG-2 képtömörítési eljárást használva (a szabvány maximálisan 8 audio és 32 feliratozó csatornát tartalmaz). Ha a kétrétegű DVD-t vesszük alapul, ez mintegy 4 órányi filmet jelent; a kétrétegű, kétoldalal megoldásokat már nem is számolom ki. Gyorsan elmondom, hogy a multimédia oldalára is gondoltak a fejlesztők: a már létező CD-kkel tökéletesen kompatibilis, tehát simán olvassa azokat. A fentebb említett szabványokat azonban még nem tekinthetjük örök érvé-



nyűnek. Bár a DVD meghajtó első prototípusa már elkészült, a végleges specifikáció csak korra őszre várható.

A Philips jóslata szerint 1997-ben mintegy 175 millió CD-ROM-ot értékesítenek világszerte, és feltételezik, hogy mintegy 10 millió PC rendelkezik már 1996-ban MPEG lejátszási képességgel (nem beszélve az 5 millió Video CD lejátszóról és CD-i-ről...). Az 1995-ben eladott 125 millió optikai meghajtó 2000-re 250 millióra ugrik majd, ennek 10 százalékát tulajdonítják az új DVD meghajtóknak. A CD, a Video CD tehát felváltani látszik az eddigi adathordozókat, s bár a 3.5 hüvelykes kis-lemez is sokáig él még, itt az ideje, hogy új, jobb technológia lépjen mindannyiuk helyére. Így hát bízom benne, hogy a DVD nem szalad elébe a digitális fejlődésnek, és nem jár hasonlóan póruul, mint mondjuk a MiniDisk vagy éppen a DAT.

Mr. Chaos



A boltokban még ne keresd, még csak egyetlenegy van belőle...

Fax Station: ismertetőket fölthet le fax készülékére az általunk forgalmazott termékekről és szakkönyvekről. **181-3951**

On-line bookstore:
<http://sws.xco.hu>

SOFTWARE STATION
SOFTWARE & BOOKS FOR PROFESSIONALS

Válogatás legújabb CD-ROM érdekességeinkből:

2372818# Access Super Library (C.W.I.I.)	3,800	2372480# Linux Toolbox - May'96! (6 CD+Books; InfoMagic)	6,800
!!! Borland (C++, dBASE, Delphi, Paradox) OEM™ CDk!	9,800	2372348# Moo-Tiff for FreeBSD (InfoMagic)	19,800
2373067# C/C++ Users Journal CD-ROM (Dr. Dobb's)	8,800	2372822# Netware Super Library (C.W.I.I.)	3,800
2379001# CALDERA Network Desktop !!	23,800	2372306# NewT CD-ROM for Windows NT (Walnut Creek)	5,800
2379002# CALDERA WordPerfect & Motif for Linux !!	54,800	2373056# Official Red Hat Linux v3.0.3 (Red Hat Sw.)	6,800
2379003# CALDERA Internet Office Suite !!	72,800	2373048# Red Hat Linux Archives - 4 CD Set	4,800
2372673# Delphi Super Library (C.W.I.I.)	3,800	2372617# Red Hat's Motif for Linux (CD+Book)	24,800
2372615# Dr. Dobb's World Wide Web Toolkit	5,800	2372298# Simtel for Windows (Walnut Creek)	4,800
2372336# Internet Encyclopedia - 2 CD Set (P.I.E.)	3,800	2372915# System Admin. Toolkit (Unix Review)	8,800
2372953# JAVA CD-ROM (InfoMagic)	4,800	2373051# Telecomm CD (Walnut Creek)	5,800
2372916# Light-Rom (3 CD Set) for Lightwave ! (Graphic Detail)	7,800	2372807# Windows NT Super Library (C.W.I.I.)	3,800
2372489# Linux Developer's Resource - 6 CD Set! (InfoMagic)	4,800	2372674# Windows Programmers Toolkit (Maple Media)	3,800

A termékek előtt látható azonosító majd egy kettős-kereszt (#) beütése után a kívánt ismertetőt megkapja faxon!
1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704 P Email: sws@xco.hu
* OEM termékek, csak Hard Disk-kel vagy CD-ROM drive-val együtt vásárolhatók!

HARDWARE TESZT

MÉLYVÍZ

FOLYTATÓDJON AZ ELŐZŐ SZÁMBAN MEGKEZDETT JOYSTICK TESZT. MINT ÍGÉRTÜK, MOST A SUNCOM ÁLTAL KÉSZÍTETT TÍPUSVÁLASZTÉKOT TEKINTJÜK ÁT. VÁSÁRLÁS ELŐTT MINDENKI GONDOLJA VÉGIG, MILYEN CÉLOKRA KIVÁNJA HASZNÁLNI A HANCÚRLÉCET. EGY JÓ VÁLASZTÁS SOKAT DOBHA MÉG A LEGJOBB JÁTÉK HANGULATÁN IS, VALAMINT EGY CSÚCSMODELL IS RONTHAT A JÁTSZHATÓSÁGON, HA NEM ARRA HASZNÁLJÁK, AMIRE TERVEZTEK.

A Suncom joyok nem igazán ismertek Magyarországon. Azt, hogy megtagogathattuk, rángathattuk, nyűhettük a botokat a Pilot Compnak köszönhetjük. Valószínűleg két okból nem terjedtek el kellőképpen: egyrészt a márka nem tekint vissza akkora múltra, másrészt, csak igen keveset hoztak még be és koránt sem az összes lehetséges fajtát. A legtöbb típusnak speciális tulajdonságai vannak, és szinte mindegyikben van valami tervezési ötlet, ami teljesen egyedivé teszi és túlmutat a szokásos kategóriákon. Az utolsó négy kifejezetten az idült szimulátoristák figyelmére érdemes.

My Joy

A JOYSTICK, MELYET A GYEREKEK KEZÉHEZ TERVEZTEK, ÉS NEM FORDÍTVA

Ha újsághír lenne, akkor a kis színes kategóriába tartozna, azaz egy vidám darabbal állunk szemben. Színeit, mintáit és méreteit az 5-8 éves korosztály igényeihez igazították. Kétirányú kitéréssel (fel-le és jobbra-balra) és három tűzgombbal (2xA, B) rendelkezik. A bot végén csak egy gomb van, az egyszerű – felnőtt kezének talán kicsi –, négyzetes talapzaton található a további kettő. Ránézésre törekenynek tűnik a felépítése, de a legkényesebb ponton, a kar tövéénél megnyugtatóan előcsillan a fém rögzítés. Az asztalhoz a hagyományos tapadókorongos megoldással cuppanthatjuk oda. A talp méretei szerint a kézbe fogható kategóriába tartozik. A kellemesen hosszú kábel végén rászoruló csatlakozót találunk.

Maga a bot hengeres kialakítású, nem a kézbeöntött forma, ám sajnos semmilyen csúszásgátló anyaggal nincs bevonva. Amennyiben nagyobb kézbe kerül, ez nem okoz problémát, hiszen ekkor csak három ujj közé szorítva lehet használni.

Ára: 1815Ft.



HANCÚRLÉC

ANALOG EDGE II

HÓFEHÉRKE ÉS A KÉT PIROS GOMBOCSKA

Ennél a típusnál kétirányú kitéréssel (fel-le és jobbra-balra), két tűzgombbal és automata tüzelési funkcióval találkozunk. A tűzgombok pirosak, méretük megfelelően nagy és elhelyezésük is kézreálló, ennek köszönhetően játék közben nem kell keresgélni. Az után állításhoz szükséges potméterek a kar mellett, a rögzítésre szolgáló tapadókorongok pedig az alsó részen kaptak helyet, az egyébként kézben is megfogható talapzaton. A kar kiképzése tökéletesen alkalmassá teszi mindkét kézzel történő használatra, felülete jól illeszkedik a kézbe, bár nincs csúszásgátló bevonata, mégis biztosan megragadható. Külsője teljes egészében műanyag, ennek ellenére a kényes helyeken látható vastagsága hosszú élettartamot sugall. A bekötésre szolgáló kábel hosszára nem lehet panasz, a végén 15 pólusú csavarral rögzíthető csatlakozót találunk. Teljesen általános célú hancúrléc.



Ára: 1815Ft.

FX 2000

A SIMULÉKONY

Háromirányú kitéréssel (fel-le, jobbra-balra és tolóerő-szabályzó) két tűzgombbal, valamint – többféle működési módra beállítható – automata tüzelés funkcióval felszerelt típus. Ránézésre teljesen futurisztikus, formatervezése egyszerre mutat könnyedséget és megbízható robusztusságot; a lehetőség szerinti legjobb kézbeillést szolgálja. Kialakítása alátámasztja a csuklót, és ha nem a tapadókorongokra állítva kívánjuk használni, a talpzat vájatai segítenek a biztos megragadásban. A gombokat a karon, a tolóerő-szabályzó forgó potmétert és az után-állításhoz szükséges potmétereket a talpzat külső burkolatán, az automata tüzelés funkció módjait váltó kapcsolókat pedig a burkolat alatti panelon találjuk. Mindkét kézzel használható annak ellenére, hogy speciális formatervezésű. A kart a talpazathoz képest két végállásba lehet rögzíteni annak megfelelően, hogy jobb vagy bal kezes a felhasználó. Bár nincs csúszásgátló anyaggal bevonva, elég érdekes ahhoz, hogy elégséges tapadást biztosítson. A kábel hosszára nem lehet panaszunk ennél a típusnál sem, a 15 pólusú csatlakozó korrekt csavaros rögzítéssel van ellátva.



Ára: 3800Ft.

FX 3000

A HAL(L)HATATLAN JÁTÉKOS

Nem véletlen a névhasználat az előző típusossal. Ez a hancúrléc is háromirányú kitéréssel (fel-le, jobbra-balra és tolóerő-szabályzó) és szintén többféle működési módra beállítható, automata tüzelés funkcióval felszerelt típus, de a tűzgombok száma itt négy (A, B, C, D). Formájára nézve teljesen megegyezik a kistestvérrel, de van egy igen kellemes plusz szolgáltatása, mellyel más botnál még nem találkoztam. Ez az ötletes, igazán az otthoni felhasználókat kényeztető dolog nem más, mint a hangkártya csatlakozó kivezetése. A tisztességesen hosszú kábel ugyanis a végén kétféle ágazik; az egyik irányban a csavarral rögzíthető 15 pólusú joy csatlakozót, míg a másikba egy piciny dobozt találunk, melyből kiáll egy mini stereo jack-dugó és csatlakoztatni tudunk egy ugyanilyet a benne található aljzatba. Lényegében ez annyit jelent, hogy a hangszórók továbbra is használhatók, csak a jelek a joy talpán kivezetésre kerülnek egy szabvány fülhallgató csatlakozón keresztül, melynek hangerejét az aljzat melletti potméterrel szabályozhatjuk. Az ötlet előnyeit azok használhatják ki, akik otthon, éjszaka is szoktak játszani. Nem kell mást tenniük, mint a csatlakozóba bedugni egy fülhallgatót – egy jó minőségűt mellékelnek is a joyhoz – és nem bekapcsolni a hangfalat. Így nem kell lemondaniuk a zenék és effektek élvezetéről, de nem zavarják más pihenését sem.

Ára: 5200Ft.

G-FORCE

A NAGYSZABÁSÚ

Háromirányú kitéréssel (fel-le, jobbra-balra és tolóerő-szabályzó), négy tűzgombbal és automata tüzelési funkcióval ellátott szerkezet. Valójában nem tartozik a joystick kategóriába, hiszen ez egy teljes értékű szarvkormány, amely egy repülőgépben is megállná helyét. Használata egészen más, mint a joystickoké, hiszen ezt nem csuklóból hanem alkarból, két kézzel kell irányítani. A tolóerő-szabályzó és az automata tűzkiváltó a kormány tengelyén kapott helyet. Könnyen, tág határok között mozgatható, ami nagyon finom mozdulatok érzékelésére is alkalmassá teszi. Nem csak repülőgép kormány, de autó szimulátorok, vezérlőegységek szerepét is maradéktalanul képes betölteni, ugyanis reteszelt az előre-hátra irányú mozgása, s ekkor csak síkkormányként használható. Az asztalhoz kétféle mó-



MÉG) TOBB KEZBEN

F-15E TALON

AMIT MEG LEHET RÁ TANÍTANI

Kialakításában a Raptorral megegyező típus, bár a turbó tűz kapcsolói helyén a többlettudás kapcsolói helyezkednek el, ami azt jelenti, hogy önálló memóriával rendelkezik, melyet saját gombdefiníciók tárolására használhatunk. A bot fején találunk egy kis gombot és egy visszajelző ledet is, amivel menetközben tudjuk ellenőrizni, illetve ki-, bekapcsolni a programozott mód használatát. Amennyiben nem alkalmazunk programozott beállítást, egy négygombos joystickot kapunk „Castle” és „Hat” kapcsolókkal.

A programozáshoz nincs szükség semmilyen software betöltésére, egyszerűen tanulómódba kapcsoljuk a kormányt, lenyomjuk a programozni kívánt gombot vagy abba az irányba állítjuk a kapcsolót, majd néhány pillanatra lenyomjuk a billentyűzetet a beállítást rögzít

hetünk gombként és kapcsolóállásonként, vagyis összeségében 48 programbeállítás lehetséges.

Az egyes program módok között játék közben is lehetséges váltani. Ennek a rendkívül egyszerű programozásnak nagy előnye, hogy abban az esetben is működik, ha a program nem kezel semmilyen programozható rendszert, azaz használat esetén elég a standar joy beállítás, hiszen a billentyűzet generálta kódokat használja.

A kábel végén nem csak a csavaros, 15 pólusú csatlakozót, hanem a billentyűzet alaplap csatlakozója és a billentyűkábel közé illesztendő toldó elemet is találunk, mind standard PC, mind PS/2 kivitelben.

Ára: 14800Ft.

Schuerue



Sam „JOY” Joe



eg kell mondjam, nem újdonság számomra, hogy a Suncom igen kellemes botkormányokat készít. A hűséges olvasóink már olvashattak tesztet ennek a gyártónak a termékeiről, amit anno én követtem el.

Nem vagyok teljesen elfogulatlan a márkával szemben, mert egy Suncom Axyst nyúzok az otthoni kutyumom, és jól tűri a már két éve tartó kiképzést. Sem az FX-3000, sem a G-Force nem volt számomra újdonság, régi „ismerőseim”. Az előbbinek kellemes tulajdonsága, hogy „alapzatát” úgy képezték ki, hogy nem csupán a tapadóköröngjain tud ácsorogni, hanem kényelmesen kézben is tartható. Maga a kar jobbra és balra is elfordítható, hogy a játékosnak ne kelljen a csuklóját kicsavarnia. A fejhallgató, osztós, kábeles bizgentyű jó ötlet, csökkenti a kábelmakarónit a gép körül. A G-Force nemcsak repüléshez jó, ha a kormányoszlopot reteszeltük, akkor autózni is szuper. Legalábbis a Need for Speed állat vele. Nagyon bölcs, az a „húsdaráló like” megoldás, ahogy a kis satokkal az asztalhoz erősíthető a kormány.

Az F-15 Talon viszont igazi újdonság! Már első ránézésre is robusztus benyomást kelt, és amikor kézbe kapja az ember, akkor még inkább erősödik ez az érzés. Trau a megmondhatója, hogy szinte a megszólalásig olyan a Talon, mint egy igazi F-15 kormány. Az apró részletekről csak annyit, hogy például a gyári száma is ugyanott van, mint az eredetiben. Jó pont, hogy ennél egyszerűbben – programozás engedő kapcsoló átkapcsol, gomb lenyom, billentyűzetet gomb lenyom, gomb felenged, billentyű felenged, kapcsoló vissza, kész – nem is lehetne felprogramozni. Viszont az is igaz, hogy nem lehet a beállításokat elmenteni lemezre, bár az a négy konfiguráció, amit fejben tud tartani, nekem tökéletesen elegendő volt. Attól sem kell félni, hogy ezeket elfelejti, mert ha kihúzzuk a gépből a kormányt, akkor is megtartja a beállításokat. A kezelhetőségéről annyit, hogy az én viszonylag nagy mancsomba jól belesimult, minden kézre, pontosabban újra esett.

A „Hat” és „Castle” kapcsoló nekem kicsit furcsa volt, de a jót könnyű megszokni. Az utóbbi, a „bástyakapcsoló” kissé könnyen letörhetőnek tűnt, de legfeljebb nem fogunk verekedni vele. Hogy a felcsavarható tapadóköröngöket ki-nek szánták, nem tudom, mert aki ezt a böszme, nagy talpat magára borítja, az minimum Szandokán. A dobozban volt egy kis bón, amivel pilótadzsekit lehet nyerni – rögtön elkezdte birizgálni a fantáziámat. (Tényleg! Nem tudja valaki, hogy hol és mennyiért mérnek egy olyan dzsekit, mint amilyen Tom Cruise-nak volt a Top Gun-ban?) Még inkább felcsigázott, amikor elolvastam, hogy „no purchase required”, de aztán rájöttem, hogy én kicsit sem felelek meg annak a pontnak, hogy az „Allamokban” lakik. A kormányra visszatérve még annyit, hogy mellékelnek egy kártyát, amire felvéshetjük, mit, hová programoztunk. Ebből nem árt másolni párat.

A gonoszabbik „hardware-telenítő” lelkeket még az borzolta, hogy a kormány drótján óriási matrica hirdeti, hogy a billentyűcsatiba csak a gép kikapcsolt állapotában akarjuk begyömöszölni. Schuerue Imbecillis Pistikéjét ismerve ez igen bölcs húzás!

Sam. Joe

don tudjuk rögzíteni: a szokványos tapadóköröngös módszerrel, ami a kormány nagy méretei ellenére is biztos rögzítést biztosít, illetve atom biztosan, két szorítószalaggal alulról felcsavarozva.

Ára: 9000Ft.

F-15E HAWK

AMI ÚGY NÉZ KI

Kétirányú kitéréssel (fel-le és jobbra-balra), valamint négy különálló tűzgombbal rendelkező hancúrléc. Különleges darab, mert egy valóban létező botkormány hasonmása, megnevezésében ezért szerepel egy méltán híres vadászgép, az F-15E típusjelzése. A karon a vadászrepülőgépek irányítási követelményei szerint kialakított kapcsolókat találjuk, a legoptimálisabb elhelyezkedésben. A teljes kialakítása a használó kényelmi szempontjait szolgálja. A vadászgép származásának egyetlen hátránya, hogy szigorúan jobbkezesek számára alakították ki. A kar teljes felületét egy kicsit gumis tapintású anyag borítja, ezzel ideális tapadást biztosítva. A négy gombon felül találunk még két négyirányú kapcsolót, melyek a Hawk esetében csak az élethűség miatt kerültek rá – valós szerepük nincs. Maga a bot egy robusztus, négyzetes fém talpon helyezkedik el (nem tapadóköröngös rögzítésű), a kormány négy csúszás biztos talpon áll, és súlyának köszönhetően teljesen stabil. Ne keressünk rajta után-állító potmétereket, de nincs is rá szükség, ugyanis a kormány elektronikája elvégzi helyettünk ezt a feladatot. A mindenhova elérő kábel végén csavaros joycsatlakozót találunk.

Ára: 7800Ft.

F-15E RAPTOR

AMI AZT IS TUDJA

Szinte teljes egészében megegyezik a Hawkkal, kivéve egy-két „apró” különbséget. Az egyik, hogy a két négyirányú kapcsoló valóban működik. Ha olyan programot vezérlünk vele, amit erre felkészítettek, akkor segítségével a „Castle” és a „Hat” funkciókat kezelhetjük. A másik fontos eltérés, hogy a talapzat bal oldalán található gombsorral 12 különféle automatikus tüzelési variációt tudunk bekapcsolni. A kábel végén itt is csavaros csatlakozó fityeg.

Ára: 12000Ft.

KIÁLLÍTÁS**MÉLYVÍZ**

1996. ÁPRILIS 15-18. NEVADA, LAS VEGAS. AZ IDŐJÁRÁS REMEK. SZINTE NINCIS AZ EMBERNEK KEDVE AZ EGÉSZ NAPOS MÁSZKÁLÁSHOZ A KÉT HATALMAS, LÉGKONDITIONÁLT KIÁLLÍTÓ CSARNOKBAN, MÉGIS ERŐT VESZ MAGÁN ÉS A VÁROS LÁTNIVALÓIT ESTÉRE HAGYJA.

MAAB

sze egy-egy példánnyal (nekem még egyik ismerősöm se mondta, hogy ugorjak be hozzá, nézzem meg az Alpha workstation gépét). Ennél a standnál rengeteg gyártó volt a világ több részéről mindenféle színű és formájú dobozokkal – a közös bennük a felhasznált processzor volt. Első körben mindjárt egy sárgán virító lapot nyomtak az ember

tikai diszkek és meghajtók, de azok messze vannak még, nem is beszélve arról, hogy felhasználási területük eltér az átlagos user életmódjától.

A bejáratról távolodva az ember egyre elveszettebbnek érezte magát a kiállított hardware- és software-özön hatására. A leginkább szembevető dolog talán az MPEG techno-

lógiai térnyerése volt, mind a mozgóképet, mind a hangot illetően. Nem tudom pontosan, hogy hány cég foglalkozott például MPEG oda-vissza kódoló gyártásával, az MPEG 1 vagy MPEG 2 eljárás valamelyikét használva. Volt olyan kiállító, aki csak MPEG 1-et generáló software-t kínált, de inkább a hardware megoldás dominált. A kép és hang együttes kezelésére is alkalmas MPEG kártya kb. ezer dollártól indult. A további fő megkülönböztetés a felbontás kezelésben rejlett, ami 320x200-tól indult és a 720x576-os felbontásig ter-



Ugyan úgy néz ki, mint elődei, csak éppen tízszeres sebességgel olvas...

kezébe, melyen egy diagram hirdette, hogy egy 266 MHz-es Alpha kb. négy és félszer gyorsabb egy 100 MHz-es Pentiumnál, az 500 MHz-es pedig több, mint nyolcszor. Hmm, nem rossz! A teszt alapjául egyébként különféle render (kép leképzési) időket vettek alapul.

A következő érdekesség, ami úgy „nagyon megállította” a látogatót, egy tízszeres sebességgel olvasó CD-ROM volt a Pinnacle Micro gondozásában: másfél megabyte másodpercenként, CD-ről! Voltak még mindenféle remek op-

kedt, 60 vagy 50 félkép/másodperc sebességgel. A hard disk sebességigénye legtöbbször másodpercenkénti 5 megabyte-tal tetőzött, természetesen a video CD megoldás is működik (150 kilobyte per sec), igaz, némi kompromisszum árán. Hangot tömöríteni talán egy picit könnyebb. Ezt onnan gondolom, hogy ami a telefonvonalakon átmegy, az nem valami hifi, mégis felismerhető, másrészt jóval kisebb sávzélességű a hang (még ha hifi is), mint a videojel. A videojelre 1/5-1/20-at szoktak megadni, a hangra pedig hallottam már olyat, hogy valaki azt mondta: az 1/50-es tömörítés is működik. Rengeteg olyan kártya volt, mely kimondottan hang tömörítésre volt képes, ezekhez nagyon sokféle software-t találhattunk.

A legtöbb képtömörítő kártyát a Razor vagy az Adobe Premier nevű software-rel mutatták be, így próbálván lenyűgözni a nagyérdeműt. Ezen a ponton hangzik először az, hogy non-lineáris editor, amitől nem kell megijedni, mert ez körülbelül azt jelenti, mint az előbb említett két software, de másodpercenként 50-60 félképet, legalább 720x576 képpont felbontást és minimális tömörítést feltételez: „egyszerű”, kábé 30 MB-os másodpercenkénti adatfolyamot igényel. Kezdjük a sort a Silicon Graphics gépekkel, melyek esetében a teljesítmény igazán méretezhető, csak és kizárólag pénzkérdés a megszervezése. Ezek után egy közbülső állapot az egyéb munkaállomások, illetve a már kicsit PC-nek titulálható gépek: az Alpha vagy Pentium Pro procis masinák. Azután következnek a Mac-ek és az igazi PC-k, majd a hamvaiból újra éledezni látszó – ám a legújabb hírek szerint egy éven belül már másodszer eladott nével – a Commodore Amiga.

A non-lineáris editálás magyarul megfogalmazva körülbelül annyit tesz, hogy a képsorok nem egy lineáris – legtöbbször szalagos – egységről kerülnek a kés elé, hanem tipikusan merevlemezről. Másrészt a kés kimondottan valamilyen grafikus szerkesztő, ahol a képsorokból a jellemző

A kiállítás alapvetően a broadcast, vagyis a televíziózáshoz és rádiózáshoz, valamint a műsorsugárzáshoz kapcsolódó dolgokkal volt hivatott foglalkozni, azonban a multimédia szekció is meglehetősen nagyszabásúnak mutatkozott.

A show alapvetően a két nagy kiállító csarnokra koncentrálódott, amelyek Las Vegas két különböző részében helyezkedtek el, talán ezzel is jelezve a broadcast és a multimédia elkülönültségét, mely a kiállítás anyagában abszolút nem érződött. Sok kiállító cég mindkét csarnokban megtalálható volt, ráadásul a broadcast is egyre szorosabban fűzi kapcsolatát a számítástechnikával. Hát igen, számítógép nélkül egy tapodtat se!

Most pedig lássuk, mi is volt a kiállításon; sajnos a rengeteg anyag miatt csak erősen szelektálva van módom írni. Egyrészt, most inkább a multimédiáról legyen szó, másrészt a kiállítókról kiadott, csak címszavakban információt adó könyv terjedelme is kettőszázötven oldal, álló A4-es formátumban, vagyis nagyon hosszú lenne a dolog.

Az Alpha Zone volt az első stand, mely hosszabb nézelődésre tartott igényt. Az ember általában hallt ezt-azt, hogy Alpha processzor így, Alpha processzor úgy, szemtől szemben azonban még mindig csak kiállításokon akad ösz-



Barátságos munkasztal non-linear editáló rendszerrel – az asztal alatt nem PC lapul, bár azzal is lehet már vágni



kockák mondják el, hogy ki ő. A sok képsort pedig egymáshoz való viszonyuk megadásával szervezzük a végső nagy, egyetlen képfolyammá – ezt a végeredményt aztán újra lineáris gépen rögzítik, mondjuk egy Beta videón. A kiállításon non-lineáris ügyben is nagyon széles volt a kínálat. A felsőbb, ún. broadcast régióban egyre több gyártó szerepel, olyanok is, akik ez idáig a kisujjukat se dugták számítógépes software-be, most mégis előrukkoltak egy olyan konfigurációval, mely általánosan így néz ki: végy egy számítógépet (általában PC-t), legyen rajta egy lehetőleg saját fejlesztésű software (ami nagyon hasonlít a már eddig megírtakhoz), adj hozzá egy kis disk-array-t (bazi sok, bazi gyors winchester), esetleg bejátszó egységeket, és ha nem vagy teljesen elégedett a számítógép teljesítményével, akkor még csúszd meg az egészet egy nagy dobozzal, ami golyóálló videós célhardware-t tartalmaz. A legjellemzőbb példát erre a Sonytól láthattuk, ami remekül működött. Itt a



Kenyérpíró NewTek módra – a Video Toaster

dolog másik fele volt tipikus, ami abból indult ki, hogy ha van egy PC-d vagy Mac-ed, akkor abba te magad tegyél MPEG kártyát vagy olyat, ami valamilyen formában képszekvenciát képes kezelni, majd a könnyen, gyorsan felgyülemelő anyagot magad szabdalj össze Razorral vagy Premierrel, kinek mi tetszik. Az egészre a hab ugyanez, csak hanggal. A jövő hónapban már mindenki újra értelmezheti a mozi készítés mikéntjét, ami rém izgalmas dolog lesz.

Amiga. Bizony nekem is volt belőle, még az első széria 500-asból. Azután változott a világ, újra és újra eladják az Amigát, míg a PC-k mindenféle csoda médiás, multi-műtűkkel vértették fel magukat (egy szép – szép? – napon fogtam magam, és vettem egy PC-t, majd egy idő után bizony fájó szívvel, de megváltam tőle). Az Amigáról annyit, hogy a NewTek tisztas standdal képviseltette magát a kiállításon régebbi termékeinek továbbfejlesztett verzióival. Ezek közül a Video Toaster új megfogalmazása volt a legszembe-tűnőbb, illetve a Flyer és a LightWave legújabb változatának (egyelőre még béta verziójának) bemutatása. Szomorú dolog, hogy egy rendszer gyártójának a csődje nemcsak az adott platformot viszi a szakadék szélére, hanem az ahhoz nagyon szorosan kapcsolódó software- és rendszerfejlesztő cégeket is. Azok a cégek úszták, úszák meg ezt az egészet, akik további, sőt több platform felé nyitnak (mint például a NewTek, aki ugye kihozta a sokáig csak Amiga + Toaster konfiguráción futó Lightwave-et PC-re).

Rábukkantam egy érdekes nevű cég standjára, őket úgy hívják, hogy Kinetix. Furcsa módon az Autodesk 3D Studio MAX-ot (hogy ez mi lehet vajon; én még soha, de soha nem hallottam róla...) mutatták be. Egy színes szóróanyagot elcsípve kiderült, hogy ki is az a Kinetix: bizony, bizony mire e sorokat olvassátok, sokaknak már nem lesz hír, hogy az Autodesk és a Yost Group közös vállalkozása. Az előbbi céget nem kell bemutatnom, az utóbbi pedig a 3D Studiot, illetve most a MAX-ot fejleszti. A Studio MAX-ot egyébként hivatalosan csak április 24-én jelentették be, pedig bíztam benne, hogy már a NAB-on megteszik. Mindenesetre, amit mindenki Bipad kiegészítőként ismert, azt most Characte Studinak, a Skinemation-t pedig

Physique-nek hívják. Az előbbi a két lábon járást teszi könnyűvé, a másik pedig a csontokat fedi be oly módon, mintha azok élő formák lennének, mindezt természetes a 3D Studio MAX-on belül. Nagyon jó példákat mutattak rá: először csak egy csontvázat láttunk, amint össze-vissza kóricál, majd további lépésnyomokat elhelyezve ugrabugrált. Egy másik monitoron egy hasonló csontváz hátra szalutókkal tett meg 5 lépést, majd az egészről a Physique segítségével egy preview-t legyártva, egy egész elfogadható alakot láttunk, mely az illesztéseknél nem gyűrődött, nem hajtott vissza. Megint egy másik helyen egy karikatúraszertü bebi rázta magát járás közben, óriási kézenetésekkal körítve. Kár erről többet írni, ezt látni kell! Következő, duplaszámunkban egyébként részletes MAX tesztet olvashattok!

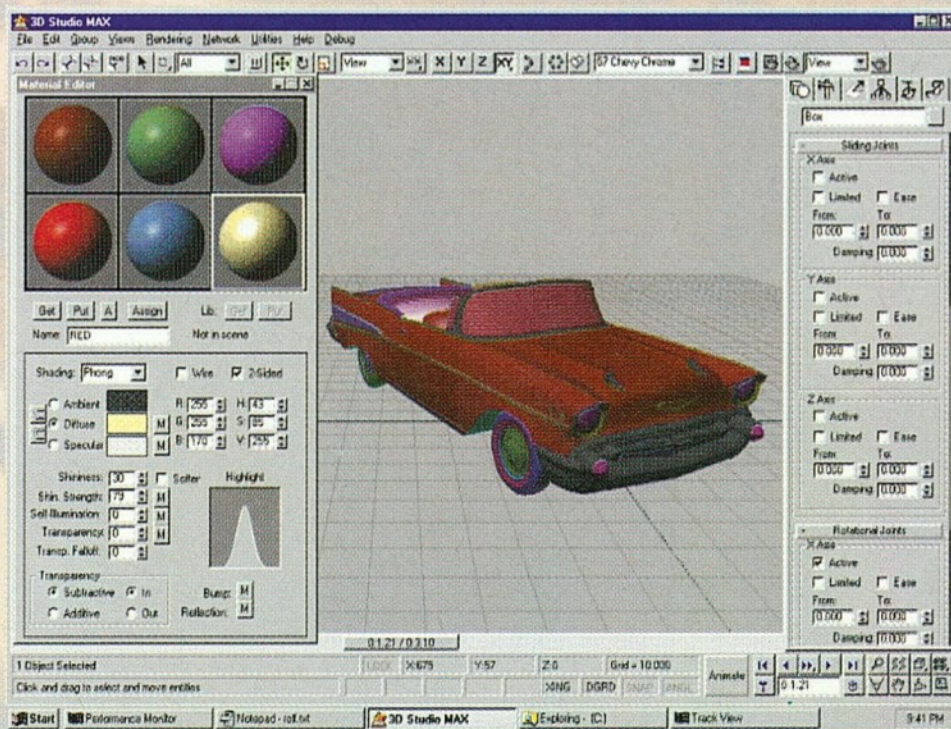
A megalománia is jelen volt a kiállításon. Néhány óriási cég hatalmas monitorokkal próbálta csalogatni a közönséget; egy-két méter képátlójú monitorok ontották magukból a színeket és a fényerőt. Egész biztos, felveszik a versenyt a kisebb videóvetítővel, azonban kissé macerás lehet őket mozgatni, s a felbontásukat elnézve is kissé túlzásnak tartom. A felbontásról eszembe jut a HDTV: láttam igazi HDTV-n valódi HDTV adást, azaz 1125-ös felbontását. A HDTV elnevezés egyelőre még nem igazi szabvány a nagyfelbontású televíziózásban, mivel szinte minden kontinensen más elképzelést tartanak a világszabvány várományosnak. A kép ebben a formában igen részlet dúsnak és kontrasztosnak tűnik. A tudomány mai állása szerint azonban, a hazai sugárzásra még hosszú éveket kell várni,

ha nem évtizedeket. A HDTV-t nézegetve próbáltam valamilyen kifogásolni valót találni, de nem igen sikerült, mivel még a szereplők hajszálai is kirajzolódtak ilyen felbontásnál. Ez az! Ez kell nekem!

„Mi hír az Internet berkeiből?” – tehetnék fel a kérdést talán záró gondolatként. A kiállítási pavilon leghátsó részébe voltak elmenekítve az Internet szolgáltatásokat nyújtó cégek. Valószínűleg azért, mert ez ma az a témakör, ahol a legnagyobb örület dúl. A magam részéről nem tartom az Internet szolgáltatást kiállítani valónak, illetve olyan dolognak, ami 200 méteres távolságból is felhívja magára a figyelmet, adódóan a téma természetéből. Ugyanis, ha az ember nem saját maga turkálhat az Interneten, hanem kiállításon mutogatják, az olyan, mintha mondjuk a pizza evésről rendeznének bemutatót. A lényeg, hogy itt volt a legnagyobb folyamatos nyüzsgés. Némiképp fűszereztek Jávával, ehhez rengeteg szakirodalom is kapható volt. Másrészt érdekesnek találtam a 3D előterítését a WEB oldalak nézegetésekor. Ez nagyrészt Silicon Graphics gépeken zajlott, mivel ott igen szép álló, mozgó, színes grafikák élénkítették az ilyen jellegű kapcsolatokat. Ami még feltűnt, hogy a sok Internet szolgáltató egyre nyomottabb áron adja szolgáltatásait és egyre több mindent nyújtanak. Az egyik legrégebben piacon levő ilyen cég a Compuserve, standjukon folyamatosan mentek az előadások és talán itt gyűlt össze a legnagyobb tömeg. Valószínűleg ők azok, akik a legtöbb szolgáltatást nyújtják, igaz ha az ember nagyon sokat lóg a dróton, akkor itt képes elkölteni a legtöbb pénzt is. Egyébként az igazi tétel talán nem is az Internet szolgáltató, hanem a telefon társaság kifizetése – idehaza még nem ismerni olcsóbb megoldást ennek megkerülésére.

Ennyit a NAB kiállítás érdekességeiről. Rengeteg érdekesség volt még megtekinthető, sőt kipróbálható, és Las Vegas se kutya. Remélem mindenki talált magának valamit a fent leírtakból, és ha más nem is, de legalább a képek vigaszt nyújtanak.

TLac



Előzetes a 3D Studio Maxból – következő számunkban részletes leírás következik!

RAY-TRACING**MÉLYVÍZ**

LIGHTWAVE 4.0

KÖZELEDIK A NYÁR ÉS A SULI VÉGE, AMI PERSZE NEM AZT JELENTI, HOGY MÁMORBA MERÜLVE EL KELL DOBNUNK AZ AGYUNKAT – A VÁLTOZATOSSÁG KEDVÉÉRT AKÁR LIGHTWAVE-EZHETÜNK IS EGY KICSIT. NEM KELL IZGULNI, LASSAN FOGOM ÍRNI, HOGY MINDENKI FEL TUDJA FOGNI. HA KÉSZEN ÁLLTOK, AKKOR NÉZZÜK MEG, MI IS KERÜL MA TERÍTÉKRE.

Sajnos a Lightwave kézikönyve nem elég kimerítően tér ki a Non-planar polygonokra, ezért most megpróbálom ezt a hiányt pótolni. Tömören fogalmazva, ezek olyan négy pontból álló polygonok, amelyek nem alkotnak sima felületet. Amikor csak három pontból áll, függetlenül azok helyzetétől, sima felületet tud alkotni, mert nincs még egy pont, ami mentén meghajolhatna.

Valaki kérdezte, hogy mit lehet tenni, ha a Boolean műveletre a progí azt írja ki, hogy Polygon Particioning Error. Egyik oka lehet, ha non-planar polygonok vannak, amit az előző számban leírt módon tudunk megnézni és „kiirtani”. A másik lehetőség, amikor elkülönített polygonok vannak, melyeket a Merge használatával fűzhetünk össze. Még egy fontos dolog, hogy Boolean operációk után mindig mergeljük össze a pontokat, mert főleg a Subtract csinálja azt, hogy ahol eredetileg egy pont volt, oda kettőt tesz!

A múltkor ismertett Metaformhoz (telefonkagyló) is fűznék egy-két gondolatot. A Metaform használata előtt

lehetőleg ne használjuk a Triplet, négy pontos polygonok sokkal jobb felületet adnak (úgy, mint az előző számban). Ha ez nem menne, akkor sajnos át kell konvertálni őket. Ezenkívül a pontok itt is legyenek összekötve (Merge), és lehetőleg Single Side-ös, kifelé néző polygonokat használunk, így biztos, hogy nem lesz gond a felülettel. Persze azt se felejtjük el, hogy ezt az eszközt nem csak telefonkagyló készítésére találták ki. Ezzel lehet a legjobban és legegyszerűbben különböző organikus objecteket előállítani (például egy ember). Gondolj csak bele, egyszerűen felépítet négyszögekből, a többit pedig a program intézi el. Ha több részből rakjuk össze, akkor az érintkező felületen nem szabad polygonnak lennie, mert belső polygon lesz belőle, elrontja a felületet és elhúzza a render időt. Ha renderelésnél egy csíkot látunk az illesztett felületnél, akkor ez azért van, mert nem vágtuk ki a polygont a két felületnél. Osszeragasztás után (attach) használjuk a Weld vagy a Merge points opciókat. Erdemes a különböző fázisokat elmenteni, ha egy-egy észrevétlen hibánál nem akarjuk újból kezdeni az egészet. Ezenkívül jó, ha előre elnevezzük a részeket, mert metaform után egy kicsit nehéz lesz definiálni. Ha animációhoz kell (mármint csontokkal), akkor ajánlott kétszer is használni. Ehhez viszont az Object/Options-ban a polygont Quadranglesre, azaz négyszögesre kell állítani, mert különben ronda, „csücskös” felületet fog

generálni. Metaform után viszont nagyon is ajánlott a Tripple funkció használata. Egyelőre ennyi elég is ebből az eszközökből. Azért remélem, hogy a kikötések nem rettentenek el senkit a használatától, mindenképpen érdekes – még akár tízedszer is – újból kezdeni.

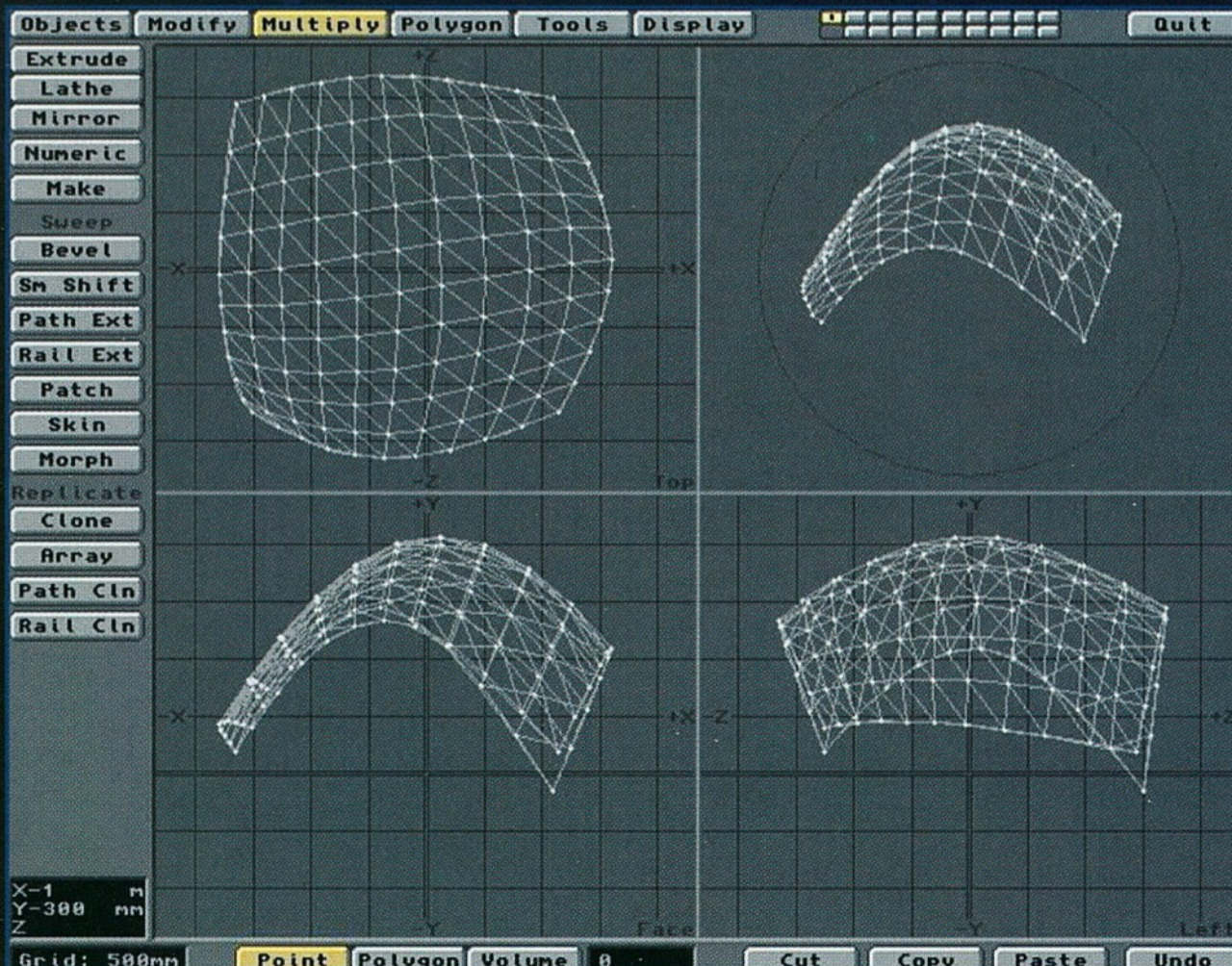
Ezenkívül hasznos még a Subdivide másik két opciójával is foglalkozni. Az egyik képen látható kezek Metaform



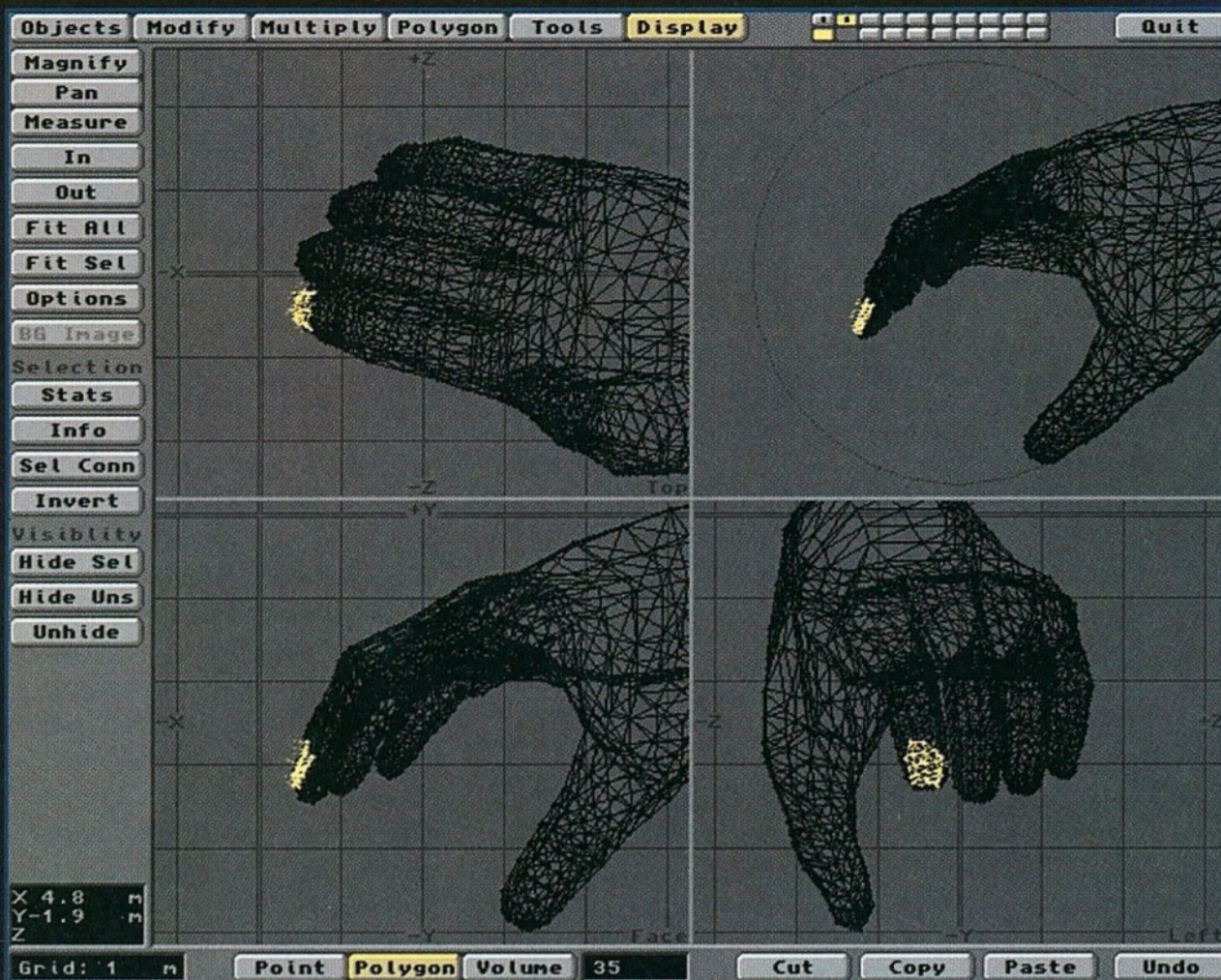
A metaform fogalma megfoghatatlan

és Smooth együttes használatával készültek, így már elég élethűvé váltak, de hiányolhatjuk még a körmöket. Ehhez töltsük vissza a Modelerbe a kezét. Az ujjhegyeken jelöljük ki azokat a polygonokat, amelyek a későbbi köröm helyén vannak. A jobb alsó sarokban lévő Copy segítségével másoljuk át egy új layerre. A Modify/Size aktivizálásával numerikusan növeljük meg körülbelül 0.01-gyel a faktort. Kiválasztva a polygonokat, nevezzük el mondjuk körömnek (Object/Options). Ha ez megvan, akkor először a polygon menüben, a Surface használatával csináljunk belőle felületet. Ezután aktivizáljuk mindkét layert a shift billentyű nyomva tartása mellett. Használjuk a Merge pointsot. Ugyanezt csináljuk meg minden ujjal. Mentjük el az egészet a biztonság kedvéért más néven, mint az eredeti kezét. Lépünk át a Layoutba, és töltsük be a kezünket (mármint az objektumot). A Surface menüben adjunk a körömnek körülbelül 50% Speculart és 60% Transparencyt, valamint egy világosszürke színt. Az egyik képen látható köröm azért ilyen szögletes, mert spóroltam a kéz polygonjaival. De nem fontos többit csinálni, csak akkor, ha a képen vagy az animáción ilyen közvetlen közelről látszódik a kéz, egyébként nem tűnik fel. Sajnos ez megint egy olyan dolog, amikor el kell döntenünk, hogy fél évig vagy csak fél napig akarjuk számoltatni.

Most pedig jöjjön egy másik nagyon érdekes szerszám, a Patch (Multiply menü). Ennek a hatását a legjobban úgy tudod megérteni, ha leteszel négy darab pontot négyzet alakban és összekötöd őket kettesével a Curves alatti Make-kel, illetve a Ctrl + P használatával, majd kiválasztva a polygonokat, megnyomod a Patchet. Miután a megjelenő requestert egy OK-val nyugtáztad, máris elkezd egy hálót szőni a spline-ok közé. Ha ez megvan, akkor most bonyolítunk rajta egy kicsit, tehát először is Undozzunk egyet. A Multiply menüben az Ad Pnt használatával szúrjunk még egy pár pontot az oldalgörbékbe.



Ha ezt megduplázzuk, akkor egy ismerős testrészt kapunk



A sárga köröm nem éppen egészséges szerkezetre utal

Ezután a Modify/ Drag segítségével kedvünk szerint mozgassuk el ezeket a pontokat a térben, és megint használjuk a Patchet. Most egy térbeli, görbe hálót kellett kapnunk, amiből gondolom már mindenki megértette a lényegét. Ne feledjük, hogy itt is vannak szabályok. Legalább három és maximum négy görbéből határozhatjuk meg a testet. A görbéknek egy zárt felületet kell leírniuk, de nem kötelező pont a végeknél kapcsolódniuk. A legegyszerűbb, ha két egymáshoz közeli pontot egybeolvasztunk a Weld használatával. A Sketch segítségével is rajzolhatunk görbéket, de akkor még inkább ajánlatos az utánnaigazítás. Ezzel az eszközzel lehet mondjuk egy repülőgépet vagy egy kocsit megcsinálni. Ha repülőgépet akarunk modellezni, akkor csak az egyik oldalsó részét csináljuk meg, aztán pedig tükrözzük át.

Ugyanebben az oszlopban található a Bevel is. Ez valami olyasmi, mint az Extrude, csak nem egy tengelyhez, hanem a felülethez képest nyomódik ki, aminek mértékét a Shift határozza meg. Az Inset a felülethez viszonyuló ferde elmozdulás mértéke – minél nagyobb, annál ferdebb lesz. Tehát, ha például nulla Insetet használunk, akkor az olyan, mintha csak sima Extrude-ot alkalmaztunk volna.

Ezt nagyon jól lehet 3D-s fontok készítésére használni.

Most térjünk át egy kicsit más témára. Gondolom, sokan látták már a Pro7-en futó Babylon 5 sorozatot. Ebben volt egy olyan űrjelenet, amikor a egyik űrhajó össze-vissza forgolódott és a belsőjéből mutatták a „mozgó” világűr. Szerintem ezt csak egyféleképpen lehetne megcsinálni. Csinálunk egy nagyon nagy és sima gömböt a Ball segítségével, a Flippel befelé fordítjuk az irányát, a Layoutban ráfeszítjük egy világűr képét, ezen belül elhelyezzük a tárgyainkat, a Camera menüben bekapcsoljuk a Motion Blurt és ellenkező irányba forgatjuk a gömböt, mint amerre nézni akarunk. Nagyon látványos effektus, de csak animáció közben látható, tehát képet nem tudok róla mutatni.

Egyébként még a kamerát is lehet közben mozgatni, amitől biztosan mindenki tengeribeteg lesz. A legfontosabb, hogy a kamera is bent legyen a gömbben, mert különben semmit sem fogunk látni.

Ha már a Babylon 5-nél tartunk, akkor maradunk még egy kicsit a témánál; egy Minbari anyahajó megsebesített egy Starfuryt, amin elektromosság cikázott össze-vissza. A látszat ellenére pofonegyszerű megcsinálni. Lényege, hogy egy textúra sötétebb részeit átlátszóvá tegyük. Először is másoljuk le az objektumot, ami köré az elektromos mezőt szeretnénk, nagyítsuk fel egy kicsit, nevez-

zük át a felületét (Polygon/Surface) és másoljuk össze a kettőt. A belsőnek adjuk a normális felületét, a külsőnek pedig valami ilyesmit: a Surface color legyen teljesen fekete, a textúrája legyen egy Underwater sötétkék színnel és ugyanez legyen Additive! A textúra méretét kísérletezzük ki, attól függően, hogy mekkora erővonalakat akarunk. Szépen néz ki, ha egy kis Glow effectet is adunk hozzá, persze előtte ne felejtsük el az Effect menüben bekapcsolni, különben nehezen fog működni. Ha egy hosszú animációhoz akarjuk, akkor inkább külön töltünk be két bármilyen objektot és „parentoljuk” egymáshoz őket. Ez azért jó, mert később könnyen el tudjuk távolítani a külső réteget, ha esetleg már nincs rá szükség. A Size-ot ajánlatos ebben az esetben inkább a Layoutban használni, mert a Modelerben ez az opció szereti elrontani a metaformos objektumokat, de azért ne felejtsük el átnevezni a surface-t, mert különben nem fogjuk tudni definiálni! Az egyik képen szerepel egy jó példa a trükk felhasználására.

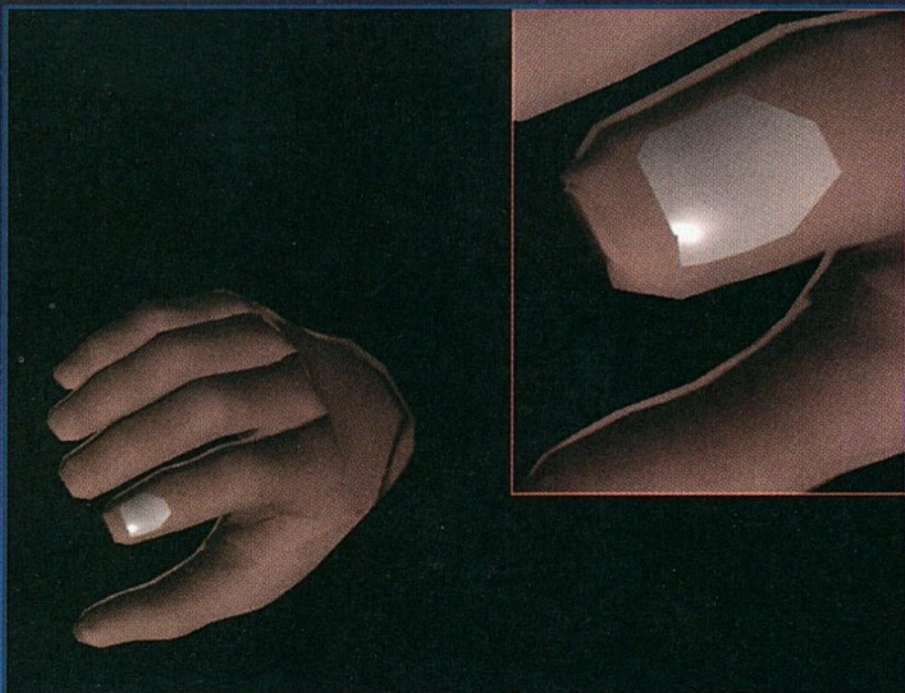
Most pedig következzen egy kis vízemuláció. A Modelerben csinálunk egy 1x1-es négyzetet, majd a Triple használatával gyártunk belőle háromszög polygonokat. A Multiply menü Array opcióját kiválasztva csinálunk ugyanazokon a tengelyeken egy 100x100-as „polygon hálót”, és természetesen a Merge pointsot se feledjük. A Layoutban tegyük be Displacement Mapként (Object menü) a Ripples textúrát, amely egy hullámzást fog ki-nyomni a lapunkból, amit a kamera elé állítottunk.



Érdekes ez a lyukas mosogatókesztyű

Színnek világoskéket adjunk, a mellette lévő color map legyen egy sötétkék Fractal Noise. Adjunk neki egy kis Velocityt is az Y tengelyre. A Specular level 50-60%, a Diffuse 100% legyen. Bump mapként egy Fractal Bumpot tegyünk be, aminek nagysága 0.1-szerese, a Velocityje (Y) pedig 5-szöröse legyen, mint a Color map-é. Az object közelébe tegyünk egy Lens flare-es fényforrást, ami körülbelül 50-60% erősségű (a central glow legyen aktív). Ha ezzel is kész vagyunk, akár renderelhetjük is, de ne felejtsük el, hogy ez csak egy alap, amit még jobban ki lehet kísérletezni. Ezenkívül lehet apróbb, távoli hegyeket, vagy akár fűvet is létrehozni, az amplitude melletti Envelopepedig gyönyörűen lehet a kiemelkedést animálni.

Sajnos, megint elért a végzetem, én meg a lap alját. Ha valakinek gondja van valamivel, írjon. Főleg a Metaformmal lehet nagyon bekavarni, tehát várom a kérdéseket. Addig is megyek és veszek egy kis alkoholmentes sört (hát hogya), mert pokoli meleg van és még lesz rosszabb is. Ti pedig gyakoroljatok, de ne túl sokat, mert elmúlik a nyár nélkületek.



Úgy látszik a többi köröm már lerohadt

TERVEZŐ**MÉLYVÍZ**

SZÉP HOSSZÚ A CÍME, AM VÉGREVALAHÁRA AZT IS TARTALMAZZA A CSOMAG, AMIT RÁÍRNAK: BELSŐ-ÉPÍTÉSZETI TERVEZŐPROGRAMOT, AMELYET ELSŐSORBAN OTTHONI FELHASZNÁLÁSRA, SAJÁT „BAR-KÁCSOLÁSRA” SZÁNTAK. AZOKNAK, AKIK HOZZÁM HASONLÓAN AZT HISZIK, ELŐREBB JUTNAK, HA MÁR LAKÁSUK TERVEZÉSE ELŐTT ESZEVESEZTÜL RÓJÁK A VÁROST CSEMPÉT KUTATVA...

3D Walkthrough Home Designer



Dolgozószoba belülről

sék valamiféle hardware eszközre gondolni, mindössze arról van szó, hogy a képernyőn 3D-ben mozoghat az egerentyűddel. Ez kissé idegesítő, de ha megszokod, viszonylag pontosan tudod érzékelni a szobák mélységeit. A katalógusokban rendszerezett tárgyakat drag-and-drop módszerrel vonszolhatod a megfelelő helyre – ezeket természetesen másolhatod, elforgathatod, átméretezheted, tükrözheted. A tervrajzot négyféleképpen tekintheted át: az első, drótvázás szerkesztőben csak az alapelemeket változtathatod (falakat, padlót stb.). Az „igazi” lakberendező modulban háromféle rálátás közül választhatsz: felülnézeti drótvázás és textúrás, illetve 3D perspektivikus. Ez utóbbi háromfajta render-módszert ismer: drótvázás, árnyékolás és textúrás. A 3D Walkthrough sajátossága



gye nem ismeretlen a Data Becker? Még a C-64-es, Amigás időkben tűnt fel a német cég remek kézikönyveivel, felhasználói programjaival, aztán szép lassan elcsendesült. Legalábbis a világ számára, hiszen azóta is jeleskednek, igaz, elsősorban PC-s környezetben – Németország legnagyobb software kereskedőjeként és kiadójaként tartják számon (évi 100 millió márkás forgalmukkal). Mindez lényegtelen abból a szempontból, hogy így is, úgy is imádom őket, mert elkészítették a „legbábbb” tervezőprogit, amit valaha láttam. Igaz, vannak gyerekhibái, de erről majd később.

Az angol és német verzióban is létező (de még jó néhány nyelven elkészítik) programmal, hasonlóképpen elődeihez, felülnézetből kell megterveznünk először a falakat, ajtókat és ablakokat, majd varázslat! Átmegyünk a bútorosztályra, ahol kedvünk szerint rendezhetjük be a kéglit... Az igazi lényege, hogy a texture mappes megoldást választották a programozók, így egészen kivételesen élethű képet kaphatunk eljövendő lakásunkról (ráadásul mindezt élőben, real-time megmu-

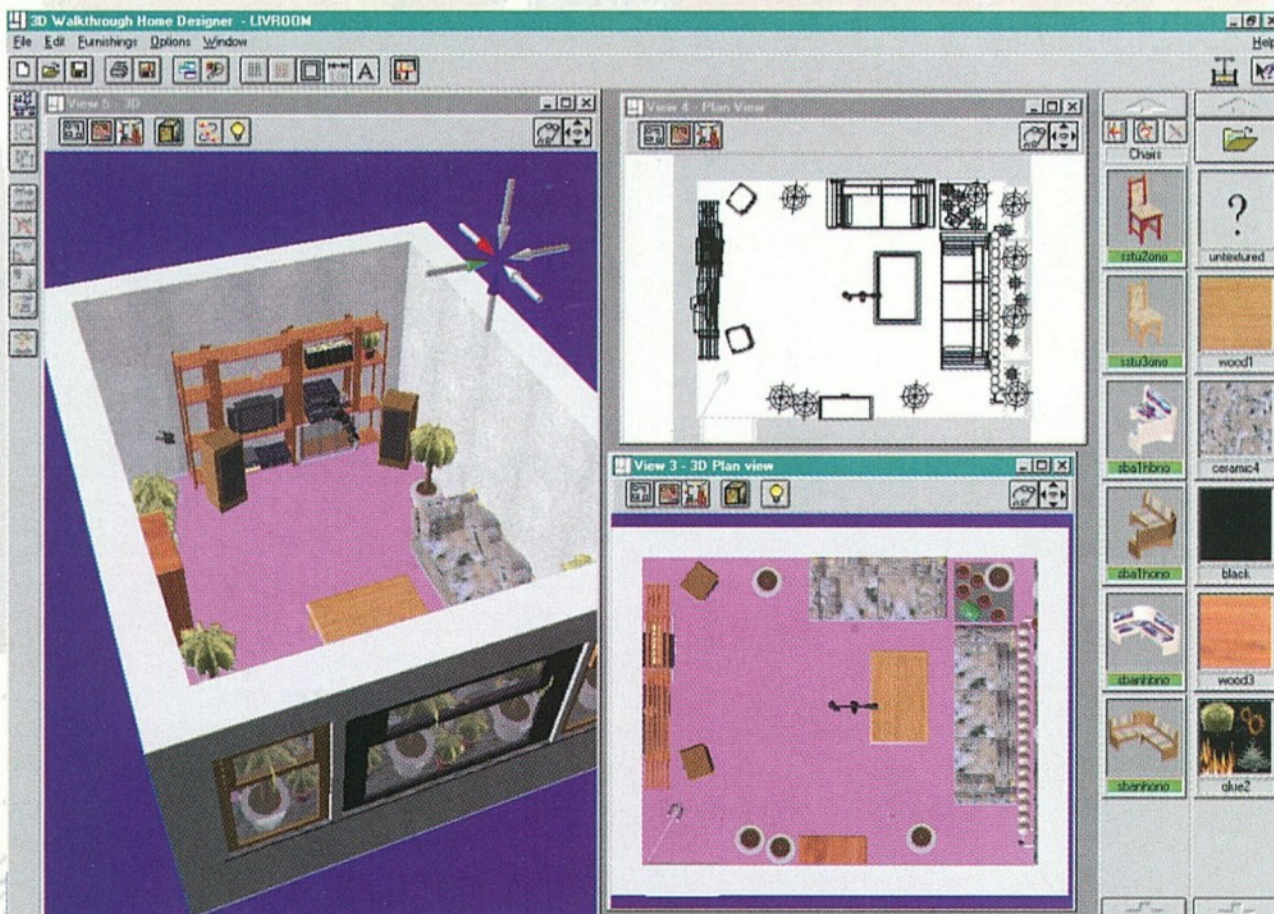
tatja). Vagy 600 féle minta közül választhatunk, amit a falakra (kívül-belül), padlóra vagy a plafonra „húzhatunk” – így szemvillanás alatt tapétázhatunk, parkettázhatunk, vagy ha nem tetszik, egy pillanat alatt új szőnyeget teríthetünk a csupasz betonra. A Texture könyvtárat persze bővíthetjük saját képeinkkel, így ha már kiválasztottuk a csempét, „beszkennelhetjük”, és azt a mintát használhatjuk a fürdőszobában. Sajnos objektum-szerkesztőt nem mellékelnek a programhoz, így kénytelen vagy megelégedni a mintegy 1000 (!) darab előre elkészített mosdóval, ágygal, irodabútorral, konyhamalaccal, ülőgarnitúrával és biliárdasztallal (még számítógépeket, tévéket, ébresztőórát, fogkefét is találj!). Sajnos ezek színét sem lehet változtatni, de tény, hogy nagy a választék, bár a magyar Alföldi porcelánárut hiába keresed, inkább a nyugati ízlésnek megfelelő cuccokat modellezték. Új, meglehetősen furá találmányuk a 3D eger: ne tes-



Kell ennél jobban kidolgozott ebédlő?

(azon túl, hogy a kész rajz 3D-ben körbeforgatható), hogy bebarangolhatod a lakást az eger segítségével. Sajnos ezeket a forgatási, mászkálós opciókat – számomra – kényelmetlenül oldották meg; ez az egész programra igaz, így picit finomíthatnák volna még a „júzer interfészen” (például a nagyító használatakor nem tudok területet kijelölni, ráadásul ha többszörös nagyítást alkalmaznék, mindannyiszor rá kell kattintanom az ikonra). Ettől még a program áttekinthető, s ha megbarátkoztál (megbirkóztál) a 3D egerükkel, pillanatok alatt felépítheted a házad.

A 3D Walkthrough Home Designt – állításuk szerint – Windows 95-re optimalizálták (32 bites kód), de megőrzi 3.1-es kompatibilitását is. Helyigénye tekintélyes, ha megfelelő sebességet is akarsz, hiszen majd’ 100 mega, ha minden mintát, képet, bemutató állományt felinstallálj. Használatához – elsősorban a real-time textúrás megjelenítés miatt – minimum egy DX2-66-osra csapjál le (8 mega RAM-mal), de jobban szereti a Pentiumok erősebb fajtáit (én DX4-120-on, 16 megával, 2 mega VRAM grafikus kártyával bizony lassan haladtam). Ára is meglehetősen magas, tekintve, hogy 50 angol fontban mérik kilóját, magyarra lefordítva ez kábé 13,000 forintot jelent. Borsos, de jócskán megéri, mert amint azt a képek is tanúsítják, realiztikus tervezetet készíthetsz vele, amit egy „igazi” belsőépítész is hasznosíthat – a megrendelő nem is álmodhat szebb tervekről.



Ha elsöre nem is, de rá lehet birni, hogy nagy felbontásban is dolgozzon

Mr. Chaos

3D Garden Designer 2

ANGLIÁBÓL, A ZÖLD FŰ HAZÁJÁBÓL JÖTT (AZ EUROPRESS GONDOZÁSÁBAN), AZ INTERIOR DESIGNER FOLYTATÁSÁKÉNT S MOST, ÍGY „TAVASSZAL” ÖRÖMMEL VETTEM KÉZBE. EGY JÓL MEGTERVEZETT LAKÁS UTÁN, MI MÁS JELENTHET NAGYOBB ÖRÖMET, MINT, HOGY MEGTERVEZHETJÜK KERTÜNKET. ÉRTITEK, MIRE GONDOLOK! FÁK, BOKROK, KERTI TÖRPÉK (SPECIÁL UTÁLOM ŐKET), SZALETLI, MEDENCE, KUTYAGUMI ÉS MINDEN, AMI EGY ÁTLAGOS ÉS NEM ÁTLAGOS KERTBEN VAN. SZÉLES A VÁLASZTÉK, NAGY A KERT, ITT NINCIS AKKORA KÖTÖTTÉSG, MINT EGY LAKÁS MEGTERVEZÉSÉNÉL. HATÁRT CSAK A KÉPZELET SZABHAT.

Be kell valljam, nem voltam elragadtatva a kezelőfelületől. Láttam néhány képkockát a Home család Complete Gardening (áprilisi szám) programjából – hát össze nem mérhető. Igaz viszont, hogy a GD egy tervező, de ha már csinálunk valamit, akkor adjuk meg a módját. Semmi látványos design, semmi extra, viszont előnyére írható, hogy átfogó és könnyen kezelhető.

Kezdsnek válasszuk kertet (Edit Panel), majd a paraméterek beállítása után, jöhet a nézelődés. Legalábbis én úgy kezdtem, hogy végignézttem az összes lehetséges növény fényképét (60 MB), ugyanis a sok virágról, fáról, bokorról, szóval a legtöbb salátáról színes, teljes képernyős képeket hívhatunk elő a Plant Palette menüben. Ha ezzel megvagyunk (kb. 60 perc), mindjárt a legelején vázoljunk fel egy házacs-kát, csak a látszat kedvéért (szerintem snassz az üres kertet felásni). Ezt az Object Editor menüben könnyen elintézhethetjük. Itt megtalálunk minden kelléket, ami egy kertben csak szükséges lehet és nem növény (ház, kerítés, szerszámok

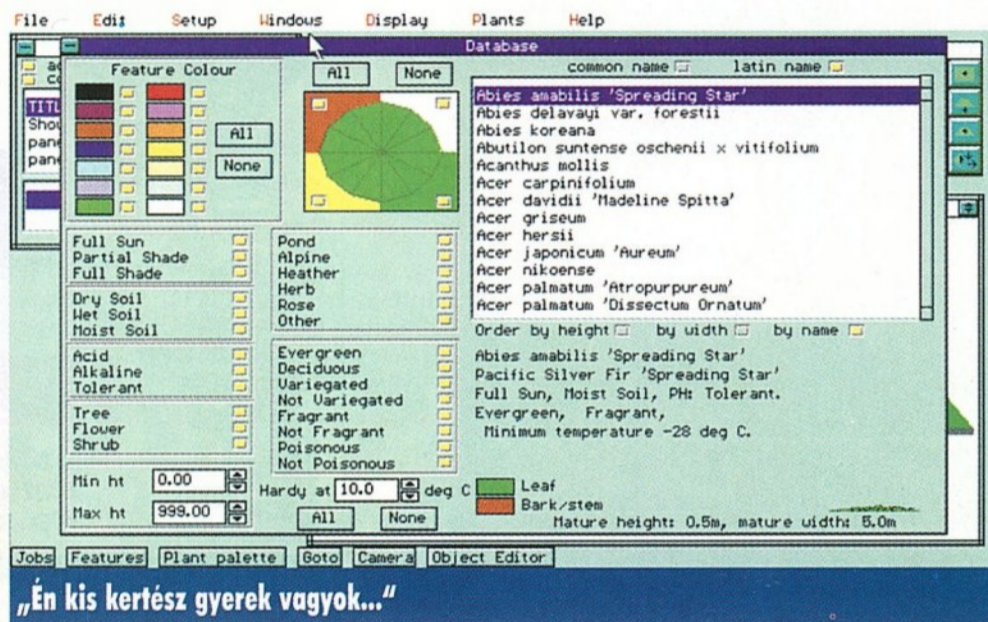
ház). Megadott sablonok alapján választhatunk, de saját ízlés szerint is átalakíthatjuk őket, mint például hosszát, szélességét, színét stb. A munkapanelon több tucat csoportosítási mód szerint válogathatunk a növények között. Ha ezekkel nagyjából tisztába jöttünk, végre elkezdhetjük a tervezést. Először, a mikroklíma megteremtése érdekében, a szélekre ültessünk nagy lombú örökzöldeket, elé pedig kisebb bokrokat. Csupa lekerekített

forma, ízléses kis sarkok. Persze a legjobb, ha mindenki saját ötletei szerint kertészkedik.

A Move panellal a megtervezett kertben hangya szemszögből körbejárhatjuk a 3D növényeket, de felülnézetből is megcsodálhatjuk munkánkat.

A program elég gépigényes, főleg RAM tekintetében. A fölös szabadidő eltöltésére ajánlom nézegetését.

Júpi



„En kis kertész gyerek vagyok...”

WIZARD'S

AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET
A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁTÉKGÉPEK

A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:

QUASAR LÉZERJÁTÉK

HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELYBEN
KÉT CSAPAT KÜZD EGYMÁSSAL A
LÉZERARÉNÁBAN

BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON

ÉZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR
1996. JÚLIUS 31-IG,
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S-BAN!

3D STUDIO MAX

A bennünk élő teremtmény



Rendkívüli ajánlat

június 30-ig:

3D Studio R4 verzió

299 000 Ft

3D Studio MAX frissítés

99 000 Ft

BETAMIX

1064 Budapest, Podmaniczky út 49.

Tel. :111-4249, 06-30/525-650

Autodesk
Multimedia Dealer

GRANDS

AKCIOZUNK FIATALOK!
Ameddig a készlet tart!

PHOENIX JOY
12 900 Ft

ULTRASOUND CLASSIC
OEM
10 900 Ft

ÁRAINK A 25% ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK!

Pixel Multimedia Kft., 1088 Bp. Rákóczi út 13.
Telefon: 266-6059, 118-1595 Fax: 118-6651

S-VHS VIDEO EDITOR KIT

Csak a FEFO-nál!

299.000,- +ÁFA

miroVIDEODC20 PCI video capture kártya
Micropolis 2GB SCSI-2 video capture disc
Adaptec PCI SCSI-2 vezérlő
Installálás és oktatás



Micropolis capture disk
speciális winchester mely alkalmas megszakítás nélkül, folyamatosan tárolni és lejátszani nagyméretű video adatállományokat

Adaptec SCSI-2 vezérlő
Nagy teljesítményű PCI buszos, Windows 95 P&P kompatibilis, multitaszkos SCSI vezérlő.



miroVIDEO DC20
Video digitalizáló, editáló és lejátszó kártya, S-VHS minőségű vidó filmek készítéséhez. Composit és S-Video be- és kimenetek, 50 frame/sec. sebesség, M-JPEG hardver tömörítés, 768 x576 pont felbontás, 16m szín.



FEFO Computer

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Telefon: 267-8980, 267-8981 Fax: 352-1620
1122 Budapest, Krisztina krt. 11. Telefon: 202-6002 Fax: 155-0047
7621 Pécs, Munkácsy u. 9. Tel.: (72) 326-186, Fax.: (72) 326-318

HOME
▼
D
E
●
STUDIO
FEFO

Gemma

A világ TV-csatornái az Ön számítógépében

Prime Time TV vagy Prime Time Combo kártyával



- TV a VGA monitoron, akár 12, 16 csatorna is egyidőben
- Teljes képernyős megjelenítés 1024x768-as felbontásig, Hi-colortól a 16.8 millió színig.
- Külső Kompozit Video és S-Video bemenetek (PAL, NTSC, SECAM)
- Microsoft AVI felvételi és lejátszási lehetőség (max: 30 frame/sec)
- Álló képek True Color rögzítési és nyomtatási lehetősége: BMP, PXC, TARGA, TIFF, MMP formátumokban.
- Felhasználó által könnyedén kezelhető vezérlőpanel.
- Teletext bővítési lehetőség.
- MPEG szolgáltatások: Video CD1-2, Karaoke CD, játék CD, CD-I Movie és MPEG állományok lejátszása (csak a Combo kártyán)
- Kompozit Video kimenet: Televízió vagy Videomagnó csatlakozására (csak a Combo kártyán)



Sowah Hungary Kft., 1134 Budapest, Lőportár u. 9. Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax.: 270-4532

AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546



PC Trafik Bt
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 351-2351

Faxinform®

számítógépes adatbázis.
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!
Kedvezményes árakkal, bizományos
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k
szponzorálását, kiadását és terjesztését.

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 351-5015, Fax: 351-5016

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és
használatlan számítógépet, illetve alkatrészeit.
Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt
számítógép alkatrészek és komplett computerek olcsón,
garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása
készpénzért!

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klub-
tagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos ked-
vezményel jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% ked-
vezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk,
kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rend-szerünkön ingyen
hirdethetnek, megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás
és egyéb meglepetések.



CD-Romtár 5.

Még mindig
kapható!
A legátfogóbb
ma-gyar nyelvű CD-
ROM katalógus, rengeteg demóval és ezer
más meglepetéssel.



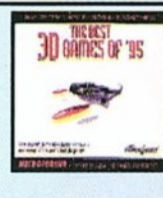
Megapack 5

10 szenciós CD: Flight
Unlimited, Primal Rage,
Warlords 2, Entomorph,
Terminal Velocity, Pinball
Fantasies, FX Fighter,
Jagged Alliance



Euro 96

Az egyik legjátshatóbb
football játék, amelyben
még eredeti stadionok
modelljei közül is
választhatunk.



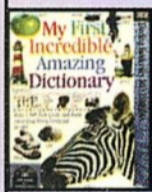
BEST '95 sorozat

A 95-ös év legjobb 3D-s
játékai, shareware
gyűjteményei rendkívül
kedvező áron.



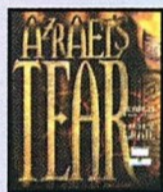
Duke Nukem

Idegen lények pusztítják a
földlakókat, utolsó
reményük TE lehetsz, ne
hagyd cserben őket.



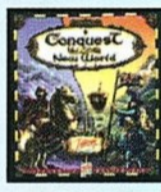
Dorling Kindersley sorozat

A Dorling Kindersley
sorozat a világ egyik
leglátványosabb kiadó-
jának színvonalas encik-
lopédiái a legkülön-
félébb témakörökben.



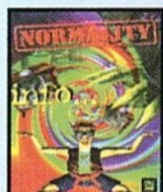
Azrael' s Tear

Egy fantasztikus grafikájú
3D-s szerepjáték, amely
egy földalatti barlang labi-
rintusában játszódik. A cél
a Szent Grál megszerzése.



Conquest of The New World

Új területek felfedezése
hajóval, meghódítása,
betelepítése, az őshonos
lakossággal való keres-
kedés vagy harc, város
építése mind-mind rendelkezésre áll.



Normality

Mi számít normálisnak? Ez
biztos nem fog kiderülni
ebből az agyament 3D-s
kalandjátékból. Sőt!



Witchaven II.

A már ismert akció kaland-
játék második része, mely-
ben a fegyveres küzdelem
és a varázslat egyaránt
helyet kapott.



Ripper

Bombasztikus játékkal
rukkolt elő a TAKE 2. Kis
horror, rengeteg izgalom
jellemzi ezt a játékot is.



Descent 2

Doom jellegű játék, 360
fokos 3D-s mozgástér-
ben kell a különböző
helyszíneken az intelli-
gens robot ellenfeleinket
legyőzni.



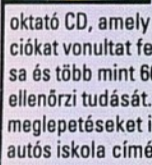
Heretic

A Heretic második része
két teljesen új világot tar-
talmaz több tucat új
pályával és lehetőséggel.



Úton

DOS alatt futó igényes
kivitelű oktatóprogram,
melynek segítségével a
„B” kategóriás KRESZ
vizsgára készülni fel.
A sok közül az egyetlen
olyan hazai KRESZ



NYELVÉSZ

oktató CD, amely teljes képernyős animá-
ciókat vonultat fel, a tananyagot felolvas-
sa és több mint 600 tesztlap segítségével
ellenőrzi tudását. A lemez további
meglepetéseket is tartalmaz: számos
autós iskola címét, stb.

NYELVÉSZ

Kezdő angol és német
egy CD-n. A program 21
leckén keresztül vezet
be a két nyelv rejtelme-
ibe. A tanulást a sok
kép, hang és teszt teszi
egyszerűvé.

Az első magyarul beszélő kalandjáték

Forgalmazza az Automex Kft, 576 KByte, Mixim Kft.

Full Throttle, Sam & Max, Day of Tentacle stílusában
készült szellemes, ragyogó grafikájú és hangulatú játék.
Az excentrikus Professzor találmányát, a duotronikus rep-
likátort a sötét Dikk Télyt és gonosz cimborái teszik
magukévá. Emiatt hősünk, Bád Tákker problémái is
megkétszereződnek, mert vissza kell szereznie a gépet.

Megjelenik júniusban!



Virtual Reality sorozat

Ebben a virtuális múze-
umban megtapasztalhat-
juk az állatok látását, hal-
lását, mozgását.



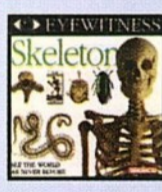
Congo

Az azonos nevű film alapján
készült kalandjáték egy vad
dzsungel-világba vezet el.
Ebben a környezetben te
vagy a veszélyeztetett faj.



EarthSiege 2

A Sierra vasolvasztó robot-
háborújának második
rész, kiegészítve egypár
még durvább ellenféllel.
Kilenc új helyszín és
mégjobb grafika.



VideoCD-k

Filmek, rajzfilmek, Virtual
Reality sorozat,erotika.
Íme néhány cím a
kínálatunkból:
- Cat
- Shark
- Dog
- Bird
- Dinosaur
- Buggs Bunny
- Popeye
- Pavarotti in Concert
- Executions
- Cyborg 2
- Halloween
- Twilight Zone
- Asian Ladies
- Demon school
- Troll
- Dungeon Master



RÉVAI NAGY LEXIKONA

A „Révai” a legnagyobb ter-
jedelmű általános enciklo-
pédia, amely elsőként jelent
meg CD-ROM-on.

A több mint 230.000 címszó-
ból álló, 16.5 millió szót tartal-
mazó lexikon mindenki számára
hasznos információkat hordoz.



Ajánljuk mindenkinek, aki egész élete so-
rán szeretné gyarapítani ismereteit, bővíteni
tudását.

A CD-ROM segítségével sokkal gyor-
sabban juthat információhoz,
könnyen és kényelmesen keres-
gelhet a hatalmas adatmennyiség-
ben. Ára: 19.900 Ft áfával.

Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

MMP

Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1**

Belépő egy másik dimenzióba!

AKCIÓ!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.

Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.



Professzionális hangkártyák

Audiotrix Pro	42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya	88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadókarolya	21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul	37.600.-
SCD 15 GS	47.200.-

MIDI billentyűzet

Roland PC 160	31.920.-
Roland PC 200	39.920.-

Hangszórók

Hangerő- és hangszínszabályozás	
J-351 AV aktív hangsugárzó 3"-os, 40W PMPO	5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó 4" és 1,5"-os, 100W PMPO	7.900

CD játszó

UMAX IS401 4XEIDE (600kB/sec)	9.000
-------------------------------	-------

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.



Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételre készülőknek

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft

szoftverek teljes választéka